Let's Enjoy Computer Life
第5巻第8号昭和62年8月1日発行(毎月1日発行)
昭和58年10月3日第3種郵便物認可 ISSN 0911-2308
POPCOM
8
月刊ポプコム
1987
August
480yen
真夏へのダイビング
情報、快速球。
楽しさ、快進撃の
大サービス号だ～。
パソコンばかりがゲームじゃない
ザ・ゲーム・ミュージアム
ポプコムオリジナルRPG
サバッシュ・レポート
元祖!同時進行ゲームレポート
「ガンダーラ」
「イース」
X68000BASICで
音楽を楽しむ
こいつの前に、敵はない!
列島縦断
暑さも吹っ飛ぶ最強ソフト
対決!! 8ビットVS16ビット
8ビットパソコンに明日はあるか?
POPCOM IDOL
浦川智子

今回のテーマ

「PC-88VAを使って、ビデオで遊ぶ。」

美しいグラフィックスが、創造力をかき立てる。
PC-8800シリーズのニューフェイス・PC-88VAが、
ビデオの可能性を大きくひろげます。

NEC PC 88 NEWS

PC-8800シリーズを使いこなすための耳より情報。

PC-8800シリーズとの互換性を保ちながら、16ビットへと大きく飛躍した、PC-88VA。

PC-88VAは、新開発の16ビットCPUやグラフィック専用LSIの採用をはじめハードウェアの大幅な機能強化が図られた、PC-8800シリーズ最上位機種です。特にビジュアル機能が大きくパワーアップし、640×200ドット・65,536色の同時表示、スプライト機能、抜群の描画スピードを実現。また、ビデオ出力端子も標準装備。もちろんPC-8800シリーズの豊富なソフトウェアや周辺機器も利用可能です。*自作ビデオの編集やアニメーションの作成には最適。PC-88VAは、創造力をかき立てるクリエーティブなツールへと進化しました。

＊ボード類、外付けFDDを除きます。一部、ソフトウェアで動作しないものがあります。

アニメーションの作成が簡単に行える、「アニメ フレーマー」。

カラフルなアニメーションの作成には専用ソフト「アニメ フレーマー」があればOK。たとえば、マウスを使ってフレームの1枚目に円、2枚目に三角形を描いてプレイする。あとは、パソコンが自動的に全体の動きを判断して円から三角形へ徐々に変化する動画を作成してくれます。また、作成したアニメーションはビデオにそのまま録画することも可能。いろいろなキャラクターのアニメーションなど、多彩なバリエーションが楽しめます。
（アニメ フレーマー　標準価格28,000円）

●CPU：16ビットカスタムマイクロプロセッサμPD9002（V30/μPD70008AC命令コンパチブル 8MHz）●RAM：メインメモリ512KB（最大1.5MBまで拡張可）●ROM：メイン480KB、辞書288KB（約4万語の辞書、連文節変換）●グラフィック表示：65,536色同時表示（640×200ドット時）、256色同時表示（640×400ドット時）etc.●スプライト表示：サイズ（8×4）～（256×256）ドット、4,096色中1色又は16色、最大32個●専用LSI：テキスト・スプライトプロセッサ/スーパーグラフィックプロセッサ/論理演算機能付きデュアルポートRAM

新登場

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88VA

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵………本体標準価格298,000円
（320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能）

マウス標準装備

高なる知的快感

最新鋭CPU搭載のハイスピード。
余裕ある大容量メモリが高機能の証明。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801mH

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
（320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能）
本体標準価格……………………208,000円

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン　国内実績No.1

■お問い合わせは、最寄りのNECへ　北海道支社（札幌）011(251)5531　中部支社（名古屋）052(262)3611　中国支社（広島）082(247)4111

楽しさをさらに大きくひろげるビデオ出力。

大切な自作のコンピュータグラフィックスを、ビデオに撮って残しておく。ゲームの経過をそのまま録画して、あとで攻略作戦を練る。自作ビデオのタイトル画面をアニメーションで作成する。ビデオ出力端子がついて、新しい映像の楽しみ方が続々と誕生します。もちろん、映像だけでなくパソコンで作成したリアルな効果音や音楽をビデオに収録することもできます。PC-88VAとVTRで、リビングルームの楽しさがさらに大きく広がります。

ビデオボードを使えば、こんな特殊効果も楽しめる。

①スーパーインポーズ

いまや自己PRの時代。プロモーションビデオやパーティーの記録等、さまざまな自作ビデオの編集に欠かせないのが、スーパーインポーズ機能。PC-88VAで、ビデオ画像に合わせたテロップやイラスト、動画、写真(イメージスキャナで読み込む)などの素材を作成。そして、ビデオにスーパーインポーズ。字幕入りビデオやミュージックTV風ビデオなど、ユニークなオリジナル作品が簡単に作成できます。

②デジタイズ機能

こんどは、ビデオボードを使ってビデオ画像を編集してみます。まず、ビデオ画像をPC-88VAに取り込みさまざまなデジタル処理を施します。さらに、編集した画像をもう一度ビデオにダビング。例えば、ビデオに収録しておいたテニスや体操などのフォームを、画面に分割表示しコマ送り的な動きをさせる等々……抜群の編集テクニック・センスで、さらにパーフェクトな映像表現にチャレンジしてください。

ビデオボード PC-88VA-11
標準価格39,800円

※スーパーインポーズ・デジタイズ機能を利用するには別売のビデオボード(PC-88VA-11)が必要です。

斉藤由貴 8月1日公開東宝映画「トットチャンネル」より

由貴 ホットプレゼント

開催中!! 7月20日(月)まで

期間中、パソコンなどキャンペーン対象商品をお買い上げのお客様に、抽選でステキな賞品が当たります。またA・B賞にもれた方の中から、さらに抽選でラッキー賞をプレゼント。お買い上げごとにお店でお渡しする応募ハガキで7月末日までに(必着)お申込みください。詳しくは参加店へどうぞ。

※警察官の立会いのもと厳正な抽選を行ないます。
※賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

A賞 パネルスピーカ(B4判斉藤由貴のポスター付) 1,000名様

B賞 工作ツール・ボックス 1,000名様

ラッキー賞 NECオリジナルTシャツ(お一人様一枚) 5,000名様

このチャンスに参加店へどうぞ!!

PC-8800シリーズ。

最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。ニーズに対応した3タイプの精鋭。

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ **PC-8801FH**

model 30……本体標準価格168,000円(320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵)
model 20……本体標準価格138,000円(320Kバイトタイプ5インチFDD1台内蔵)
model 10……本体標準価格 99,800円(FDD別売)

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ **PC-8801FH**

model 30(B)

320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格………168,000円
(カラーディスプレイPC-KD862 ブラックタイプも同時新発売)

時事通信ニュースサービスもスタート!

PC-VAN会員募集中!

会員2万人、アクセスポイント約90ヶ所を持つ、国内最大のパソコン通信サービス"PC-VAN"にあなたも入会しませんか。人気のSIGもますます充実しています。なお利用料金等は次の通りです。

■加入料金:3,000円(1ユーザーID毎)■月額料金:次の従量制か固定制をご選択ください。■従量制:PC-VANへの接続時間3分あたり20円■固定制:月額2,000円(※)

お問い合わせはPC-VAN事務局 ☎03(454)6909

※一部のサービスにつきましては従量制料金が付加される場合があります。

東北支社(仙台) 022(261)5511 東京支社(東京) 03 (456) 3111
北陸支社(金沢) 0762(23)1621 関西支社(大阪) 06 (231) 3111
四国支社(高松) 0878(22)4141 九州支社(福岡) 092(271)7700

<技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。>
NECパソコンインフォメーションセンター 東京03(452)8000 大阪06(211)9800
受付時間…9:00~17:00月曜日~金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

日本電気グループ

SHARP

●本体＋キーボードCZ-600CE 標準価格369,000円●15型カラーディスプレイテレビ CZ-600DE 標準価格129,800円●チルトスタンド CZ-6ST1E 標準価格5,800円

パーソナルワークステーション

X68000 EXE（エグゼ）スクール開催

●参加者全員にX68000オリジナルテレホンカードを進呈●受講料500円

発売以来、パソコンフリークの話題を独占中のパーソナルワークステーションX68000。この高性能マシンに触れるチャンス到来。未体験者の方を対象に、全国主要地区でエグゼスクールを開催します。実際に手に触れて、可能性にあふれた魅力を体感してください。

詳細はお近くの特約店へ。

夢を超えたパーソナルワークステーション。

個人のツールとしての限界を追求したスペックを搭載。金、銀、そして金属の質感までも再現し得るグラフィックスをはじめとした異次元のアビリティが、まさにこのマシンの象徴として光彩を放っています。本来的に人のもつ創造性に応え得る、16ビットの必然。アーティスティックユースやラボラトリーユースに、この最先端の能力を自在に使いこなしてください。アドバンストユーザーの夢が、もっと未来まで包含されて、いま手の届くところに降りてきました。

実装密度を極限まで追求した フォルム一新のマンハッタンシェイプ

単に、スタイリッシュにフォルム一新、といってしまえば簡単ですが、ここにはそうした言葉ではいい尽くせない、チップ技術をも含めた集積技術、実装技術の確かな裏付けがあります。初めての2万ゲートLSI、ハイスピードICをはじめ10に及ぶカスタムICを開発搭載、本来デスクサイドであるべきカタチをデスクトップにまで凝縮しました。知的な、ハイレベルなユースにふさわしいセンシブルなデザインです。

広くリニアなアドレス空間 プロセッサの未来を先取りした68000

メモリ空間の制約にしばられていたグラフィック処理にも新たな次元をひらきます。8ビットの延長上の16ビットではなく、その処理能力に明らかに桁の違うプロセッサ。アドバンストユーザーのクリエイティビティに応える高度なシステム環境をサポートします。クロックはハイスピード10MHz。現時点でのハードの在り方へのひとつの解答として、私たちは68000の良心を選びました。

2Mバイトの大容量メモリ、先駆の独立3画面設計

メインメモリは標準で1Mバイト、さらに内蔵で1Mバイト拡張でき、最大12Mバイトまで拡張可能な大容量設計。また68000のもつ広大なアドレス空間を活かして、テキスト(512Kバイト)、グラフィック(512Kバイト)、スプライト(32Kバイト)の3画面を独立構造として装備した独自のメモリアーキテクチャです。

ビジュアルコントロールで思いどうりに、フレンドリーOS、Human 68k搭載

独自のハードウェアには独自のオペレーティングシステムが必要です。というよりこのX68000に限っては、そうせざる得ない特殊なハード環境が存在します。本機に搭載された独自のOSは、このマシンだけがもつ機能をすべてサポートすることはもちろん、日本語化、ユーザーフレンドリー化への解答をも示す全く新しいOSに仕上がっています。システムの起動後のジョブ選択から操作まで、ほとんどの処理をアイコンで表示し、マウスで選ぶビジュアルシェルによるオペレーティング。極論すれば、コマンドを知らなくてもコンピュータが操作できる。それほどまでのフレンドリネスを追求しました。

連文節変換も、マルチフォントも、日本人にふさわしい強力日本語処理

JIS第1/第2水準漢字ROMの搭載はもちろん、約60,000語に及ぶ強力な辞書を装備。ここでも第2水準漢字がサポートされており、人名・地名をはじめ漢字でなければ表現しにくい熟語などもスムースに表示できます。またOS上のかな漢字変換ソフトウェアとして日本語入力フロントプロセッサを採用。2文節最長一致法という高度な構文解析にもとづいた連文節変換を実現しています。

感性を刺激する驚異の表現力 高解像度自然色グラフィックス

●512ドット65,536色同時発色/クロームやチタニウムに代表される高品位な金属の質感、金・銀表現、人の眼に映る色や形状をほとんどありのままに表現し得る自然色グラフィックスが、これまでのC.G.イメージを一新します。

●1024×1024の実画面エリアを装備した高解像度表示能力/テキスト、グラフィックともに1024×1024ドットの実画面エリアをもち、最大表示エリアは768×512ドット(65,536色中16色指定可能)。専門分野にも対応できる表示能力です。未表示エリアへのスクロールも自在。

●未体験の動画が駆使できるスプライト機能/新開発のスプライトICを搭載、16×16ドットの緻密なキャラクタが1ドットごとのスムースな動きで、512×512ドットの高解像度画面を縦横に疾走する。クリエイターの感性を刺激する新しい能力です。最大表示は水平32スプライト、1画面128スプライト。色表示も65,536色中16色指定が可能です。

●凝似高解像度スーパーインポーズ/512×512ドット(インターレース方式)レベルのスーパーインポーズ。さらにオーバースキャン機能の採用でスーパーインポーズによるテロップ文字の不自然な切れもありません。

●テキストビットマップによるフレキシブルな画面設計/独立したテキスト画面を装備するとともに、グラフィック同様のビットマップ方式を採用(65,536色中16色指定可能)。テキスト画面をグラフィック画面としても活用できます。しかも両画面の重ね合わせ表示もできるフレキシブルな画面構成です。

■リアルなサウンドシーンをクリエイトできる8重和音ステレオFM音源搭載■肉声や臨場音、音楽までもメモリやディスクに音声ファイルとしてもつことができるサウンドデジタイズ記録AD PCM■オートロードやオートイジェクト、インテリジェントな機能を装備した1Mバイト5"FDD 2基搭載■操作のほとんどは手のひらで、狭い場所でも使える新開発マウス・トラックボール■ハードディスクはもちろん、イメージ入力端子、立体視端子など独自のインターフェイスを装備■3モードオートスキャン方式、高精細度カラーディスプレイテレビ(別売)。

※画面はハメコミ合成です。また、表示内容は実際とは多少異なる場合もあります。

まずは、サウンドツールとグラフィックツール。待望のアプリケーションソフト情報

■ミュージックPRO 68K　CZ-213MS　近日発売

作曲エキスパートシステムとして使える楽譜ワープロ＆演奏用ミュージックツールです。メロディ譜、ピアノ譜、スコア(総譜)など、自由なレイアウトで書き込んだ譜面を内蔵のFM音源で演奏。また演奏データをBASICのPLAY文として出力も可能、サウンドエディタ68で作成した音色データを使うこともできます。

■サウンドPRO 68K　CZ-214MS　近日発売

FM音源用サウンドエディティングツールです。1ファイル200音色単位で音色データの作成、編集が可能。FM音源の全パラメータのグラフィックコントロールはもちろん、3D波形表示、「明かるい」・「柔らかい」など言葉のイメージによる音色づくりができるイメージモードなど豊富な機能を装備しています。また、BASICの音色データとしても利用できます。

■Z'sSTAFF PRO 68K　㈲ツァイトより7月末発売予定

65,536色をサポートしたジーズスタッフのプロフェッショナルバージョンです。多彩なカラーモード、描画・編集機能を装備して高度な応用グラフィックスに対応。透明色描画、各種グラデーション、マスク機能、さらにテロップ・スキャナ対応……など、X68000のクリエイティブパワーに応えたグラフィックツールです。

シャープ株式会社　●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)へ。

資料請求券 X68000 POPCOM 8係

CONTENTS

POPCOM 8 VOL.53 1987 AUGUST

TOMOKO URAKAWA

IL LUSTRATED BY POCKY

列島縦断・足でかせいだ新作ソフト情報
暑さも吹っ飛ぶ最強ソフト 8

ポプコムオリジナルRPG
サバッシュ・激闘編 68

同時進行RPGレポート
ガンダーラ 72　■新スタート **イース** 76

パソコンだけがゲームじゃない
ザ・ゲーム・ミュージアム 80

超緊急レポート／木屋さんの新作
『SORCERIAN』とはこのことだっ! 86

TAKERU レポート 88

㊙情報おもいっきり大公開
「うる星やつら」 90

VIDEO GAME REVIEW 106

対決！ 8ビットVS16ビット
8ビットパソコンに明日はあるか？ 146

同時進行シミュレーションレポート
地球防衛軍 159

ゲームワールド潜入まんが
ガンダーラ その2・地獄界 185

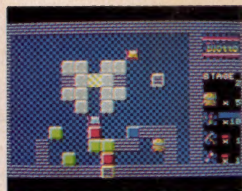
エンジョイミュージック！
X68000BASIC専科音楽組 197

「ダ・ビンチ」ユーザーの悩みを解消
ダ・ビンチQ&A 215

草の根パソコン通信局は君にも開けるよ
パソコン通信のすすめ 226

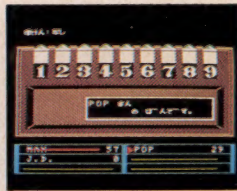
人気ソフト500本大プレゼント パート1
当選者発表 229

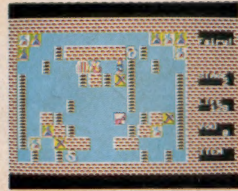
monthly SOFT RADAR
ドラスレファミリー/ファンタビジョン/メタルギア/ザ・マン・アイ・ラブ/ガイアの紋章/女子大生交際図巻/大戦略マップコレクション/大戦略MSX2/ルーイン/ドレイナー/カリオストロの城/聖飢魔II/ベストソフト 116

Blotto

P.232

CRAZY TOWER

P.249

SHUT THE BOX

P.254

FAIRY

P.261

■ダ・ビンチCG講座 94
■海外ソフトウェアダイジェスト 102
■J. D.の映画にもいろいろある 112
■アイドルネットワーク 114
■〈情報ギッシリ〉RANDOM FILE 140
■円丈のドラゴンスレイヤー 167
■わくわくサウンド倶楽部 171
■HOUSEIのFMサウンドブティック 176
■6809機械語応用講座 205
■入門者のためのQ&A 218
■POPCOMテクノダム 221
■新刊図書紹介 224
■POPCOMMUNITY 268
■MEMBER'S FORUM 273
■次号予告 309
■MESSAGE FROM EDITORS 310

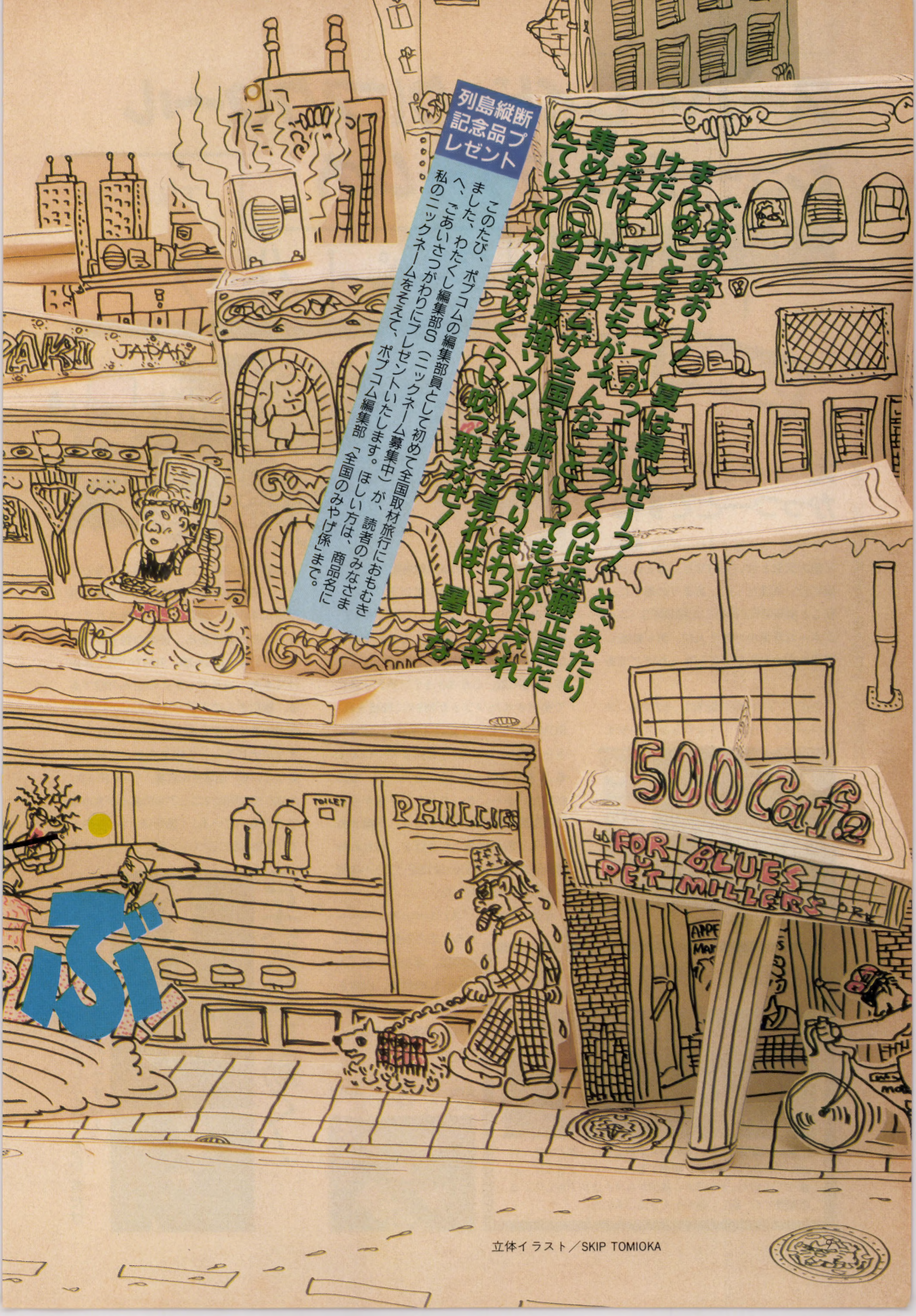
●よくわかる入門まんが●
おれたちマイコン族 281

●特別付録CGカセットレーベル 163

オリジナルプログラム
Blotto ブロット PC-8801mkIISR以降 232
CRAZY TOWER クレージータワー MSX 249
SHUT THE BOX シャット・ザ・ボックス MSX 254
FAIRY フェアリー X1 261

表紙●撮影・溝口清秀 スタイリスト・秦みゆき ヘア&メイク・鈴木清子 イラスト・ツトム・イサジ 構成・田村一郎 モデル・浦川智子

こいつの前に敵はない!
列島縦断
暑さも吹っ飛
最強ソフト

立体イラスト/SKIP TOMIOKA

スーパーレイドックにスクロールシューティングゲームの極限を見た！

T&Eソフト

スーパーレイドック

ミッションストライカー

●スーパーレイドック MSX（16K以上） 2メガロム 6,800円

作者の山本さん。ネアカ好青年である。

えー、どこがスーパーかっつーとですね

いやー、名古屋は暑かったー。梅雨入り前の天気とはいえ33℃と、ほとんど体温に近い気温だった。あまりの暑さに、私こと編集部Kと同行した編集部S（ニックネーム募集中）の2人は、気が動転して思わずカゼをひいてしまったほどである。

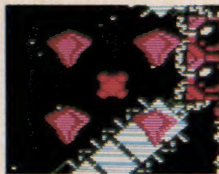
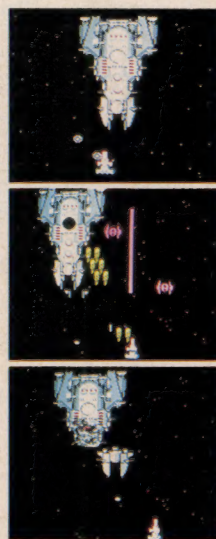
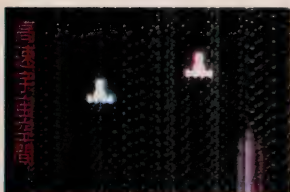
T&Eソフトの今度の新作は、その名も『スーパーレイドック ミッションストライカー』（T&Eソフトの細川開発部長は、『スパレイ』と略していたので以下『スパレイ』と略す）。スーパーというだけあって、前作『レイドック』をこえるものであるはずなのに、対応機種はMSXになっている。MSX2版、しかも3.5インチディスクで発売されたソフトがMSXに移植され、ROMで出るというだけでもすごいのに、さらにスーパーという名前までついてくる。「んじゃいったいどこがスーパーなのか見たいよー」と、カゼをひきながらも旺盛な野次馬精神をたぎらせ、予期せぬ梅雨入り前の猛暑にもめげず、われわれ編集部コンビ（K&S）はT&Eソフトへの取材を敢行したのだった。

隕石ちらばる宇宙空間（シーン1）。

今回の取材で、『スパレイ』のスーパーたるところを教えてくれたのは、ほかならぬ『スパレイ』の作者、山本さんである。『レイドック』のMZ-2500版も彼の手によるもの。

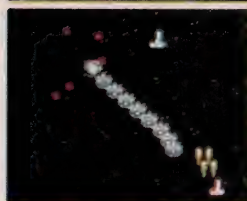
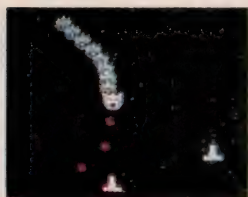
本誌でも紹介したので知っていると思うが、MZ-2500版は、オプションの使い勝手やエネルギー表示など、改良されているところが多々ある。音楽の数もずっとふえている。MSX2版、FM77AV版を手がけてきた『レイドック』の生みの親である、細川さんのアドバイスのもとに移植作業を進めながらも、なんとか彼自身のオリジナリティーを出そうとした努力が実っている。山本さん自身、『レイドック』のMZ-2500版のマニュアルのあとがきの中でこう書いている。「最初は、『どうやって、MSX2版に近づけようか？』という考

新しい面だ。左手の水色の丸い地上物は、赤と水色に点滅している。赤いときに破壊するとシールドエネルギーが減ってしまう。そのほか、基地からスクランブルしてくる戦闘機とか、新しい敵がたくさんいるのだ。

変態、いやちがった、編隊攻撃をしている新キャラ。

いやー、おどろきました。たおしたと思ったら、首だけ生きてたんですねー。こわいですねー。

高速宇宙空間。とにかく速い！

えだったのが『どうやってMSX2をこえようか？』という考えに変わってきた」

そんな山本さんが、MSX版で、彼の師匠の細川さんの作ったMSX2版をこえる作品を作っちゃったのだ。

じゃ、いったいどこが『レイドック』とちがうスーパーなところなのかを紹介していこう。まず、ステージの数が今までの6ステージ（これをくり返し、だんだんにむずかしくなる）から、14ステージへと、倍以上にふえている。つまり、今までなかった新しい面がいくつか入っ

わっ！ヴリトラだ！

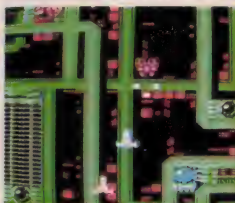
上がヴリトラでやんす。下はフリトラ(ホントかな？)。

ているのである。

高速で宇宙空間を飛ぶステージや、敵基地の心臓部に至る最終ステージ(ここは、3面分あって、1周ごとに地形の色がきれいに変わっていく）の前の、基地内部のステージなどもある。それに、今回は紹介できないが、海や森などの景色のある、敵基地上空なども現在製作中だそうだ。

今までの『レイドック』と同じ面といっても、MSX2版で実際には採用できなかった敵キャラを、今回『スパレイ』で復帰させていたりして、各面とも深みを増しているのである。地上をはうクモのようなロボットや、戦闘機のいくつかは、ポプコムが、完成前に『レイドック』を紹介した記事の中で見つけることができるはずである。

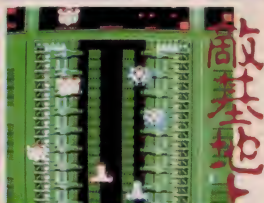
復活キャラその1。前方3方向に弾を撃ってくる。

この緑色の地上物も色が変わるのだ。タイミングよくねらえ！

T&Eの文字はあるかな？

復活キャラその2。

美しさもスーパー！

わっ、バリアだ！

もちろん新しい戦闘機や、地上キャラも入っている。たとえば、敵基地内にいるタンク（床にキャタピラーの跡をつけて走る！）や、宇宙島で出てくる、編隊飛行をする戦闘機など、あげたらきりがない。

写真を見て気づいていると思うが、各ステージの最後の部分に出てくる、デカキャラがまたまた派手になっている。『レイドック』でも出ていた、あの巨大戦艦が、今度は動きまわるわ、本体をやられても首だけで攻めてくるわで、なかなか成長しているのである。それに、あの『ディーヴァ』でお世話になったヴリトラがデカキャラとして出てくる（顔がちがうのがいて、これを「フリトラ」というらしいが、本当のところはわからない)。クリアすると敵の基地の中に吸いこまれるように入っていくシーンもある。

「2人同時プレイ・合体時のオプション攻撃」は、『スパレイ』にもあるが、当然、これらの機能も「スーパー」している。いちばん「スーパー」なのは、戦闘中、合体時にコ・パイロットがオプションウェポンを変更することができる点だ。これによって、今まで一度合体してしまったら、あまりやることのなかったコ・パイロットの仕事がおもしろくなる。敵の攻撃や、戦闘機の種類によって、こちらが攻撃する武器をリアルタイムで変更し

敵基地内部

穴から飛び出してくるボール。

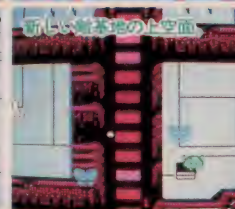
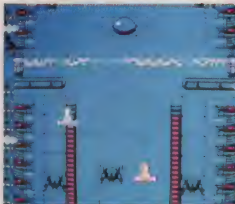
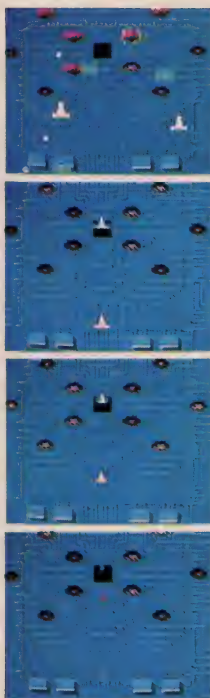
おっ、ありましたねー

白い建物を破壊すると……

キャタピラーの跡がつく。

中央の　はなんでしょう？

新しい敵基地の上空面

ここもかなりスピーディー。

す、吸いこまれる〜〜！

敵基地の心臓部だ。地上物を破壊しろ！

中央の穴に吸いこまれるようにして……。

小さくなっていくけど心配無用。

次の面へと進むのであった。

TORA。

DOUBLE。

ALPHA。

KILLER。

FIRE。

BULLDOG。

主なオプションウェポン

ながら反撃することができる。新しいオプションウェポンもけっこう派手である。ALPHA（アルファ）は、発射した弾が6つに分離して、前方に飛んでいく。FIRE（ファイア）は、前方にあるすべての敵を破壊する。DOUBLE（ダブル）は、左右に同時に発射する空対地ミサイルである。

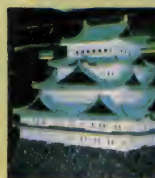
ほかに、自分の能力を高めるため、相対的に敵の動きがおそく見えるSLOW（スロー）のようなオプションもある。

今までの『レイドック』では、オプションウェポンは合体していないと使用できないものがほとんどだったが、『スパレイ』ではひとりでも使用できるものがふえた。ALPHAも、その一つだが、ほかにレーザービームのTORA、CONDOL、DOUBLEなどが、ひとりで使えるようになった。

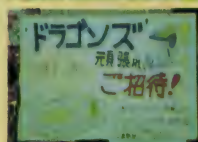
合体に関しては、今まであったシールドエネルギーに加えて、ドッキングエネルギーができたことも新しい。このドッキングエネルギーが一定値以上ないと、合体することはできないが、分離していればふえていくというものだ。

ほかにも、1面の長さが、約3分になったとか、2メガロムになって、パスワードによるデータセーブができるようになったとか、「スーパー」になっているところはたくさんある。音楽だって全部で16曲以上入っている。

編集部KとSは、「これはもうMSX2版を持っている人も買わなきゃ損だ！」と意見一致して、T&Eソフトをあとにした。紹介しきれないところは完成版が出てからまた！

名古屋名物だギャ

名古屋駅にある名古屋城模型。

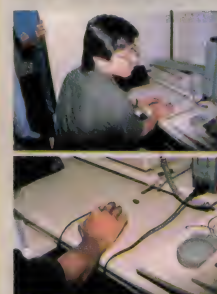
ドラゴンではない。

ういろうときしめんは名古屋をずいぶん有名にしてくれた。

ドラゴンズセールはいろんなとこでやってた。

名古屋ふうエビカレー。知ってる？

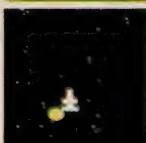
エビスパゲッティーである。

やっぱエビはフライだね！

こちらT&E名物

X68000の『グラディウス』をマウスで全面クリアしちゃった小倉さん。あんたはエライッ！

あの内藤さんが何か作ってる！ こりゃ年末が楽しみだわい。

内藤さんが何かやってるう〜

おミャーゲだぞホしい！

名古屋周辺を歩きまわっておみやげを探したら、ホコリっぽいショーケースの片隅に燦然とかがやくシャチホコさまを見つけて、思わず笑ってしまった。各1個、1名ずつにプレゼント！

コワイ、ウマイ、スズシイ!!

リラ冷えの街にはホラーがよく似合う

デービーソフト

プロデュース

PRODUCE

●プロデュース PC-8800シリーズ、PC-9800シリーズ 6,800円 7月下旬発売

北一条西7丁目。
ショップも併設。

北の果てから、コワさをこめて

北の都、北海道は札幌。人々は、ロマンを求めて、北へ北へと旅をする。都会の喧噪の中で疲れきった心をいやすのには、なぜか、さいはての街が似合ったりする。そこに、たとえば夜汽車などで旅立てば、いやがうえにも気分が増すのだけれども、今回は仕事であるからして、情緒も何もあったものじゃない。でもって、羽田から、これもビジネスライクな飛行機で飛び立つこと1時間半。いやはや、さいはての地も近くなったものです。

開発室突入作戦は失敗。

とはいえ、さすがに日本は南北に長いだけあって、東京の気温が、その日は34℃。うだるような暑さだったのに、北海道に降り立つと、なんと24℃。10℃もちがうんだよね。そんなさわやかな初夏の北海道では、ちょうどライラックが見ごろ。

妖怪の設定場面。テンキーを使う。

設定した妖怪を確認している図。

このピンクのかわいらしい花は、別名リラともいう。と、ここでようやくタイトルに結びつくのだけれど、ちなみに「リラ冷えの街」というのは、恋愛小説の大家、渡辺淳一先生描くところの小説の題だったりする。読んだ人いるかな？

ぼくは、国文科の出身だけど、読んだことないんだよね。はははは……。で、タイトルの後半部分の「ホラー」というのは、そう、「リラ冷えの街」札幌はデービ

メイン画面。３Ｄ表示で、妖怪に会うと、「キャー!!」

戦闘モード。妖怪が味方なので、いとあわれ。

エレベーター。マップには出ない。上下どちらかに行く。

ーソフトの新作ソフト。『プロデュース』というのが、その名前なんだけど、『うっでぃぽこ』以来の新作ソフトは、打って変わって、夏向きのこわーいソフトなのである。『ホラー』というだけあって、なかなか不気味。ジャンルとしてはシミュレーションに入るのかな、というくらいで、このへんも、不思議な感じがする。

ゲームのシナリオは、20階建ての、ほとんど廃墟と化した建物にまぎれこんでしまった人間たち３人を、手下の妖怪を使って最上階まで追いこむ、というもの。そう、このゲームでは、プレイヤーは人間をいたぶる側にまわるのだ。いつもとは、立場が逆なんだよね。でもって、その妖怪たち、30ぴきいるんだけど、うまくあやつりながら、人間どもをいじめていくのである。でも、殺しちゃいけない。恐怖を味わわせながら、じわじわと１階

１階追い詰めていくのだ、という、とてもクライ話なのである。対する人間のほうは、じつは超能力者だったりして、このあたりの設定も、それっぽかったりする。

で、ルールなんだけど、まぎれこんだ人間を、夜の７時から明け方の５時までの間に、なんとかして最上階まで追いこまなければならない。人間たちはほうっておくと、出口に向かって逃げ出すから、そこで、妖怪を使うことになる。妖怪を見ると、人間はおどろいて向きを変えるから、うまく妖怪を配置し、上の階へ続く階段まで追いこめば、１面クリアとなる。

妖怪は一度に20ぴきまで、どこに、いつからいつまで出現させるかを決めて、

札幌のうまいもの

札幌の味覚といえば、なんといってもビールである。ご当地サッポロビール直営のビール園は、ジンギスカンがおすすめ。値段もリーズナブル。ほかにも、黒生ビールや、北海道のみ発売のクラシックビールなんてのもある。また、北二条にある二条市場は、野菜や果物、海産物など豊富にある。とてもシアワセな気分である(ジンギスカンの後ろはだれだっ)。

STAFF

（左から）柴田さん、元締めです。
花田さん「私は、広報担当」
西岡さん「初めての仕事。夢中でした」
渡部さん。モデルでもがんばりました。
大森さん「部屋を暗くしてやってみて」
阿部さん「私がメインプログラマー」

配置を決める。ただし、同じ時間に出せるのは、８種類までで、そのほかのは予約ということになる。あと、出現パターンと、妖怪パワーというものがあって、こわがらせ方にちがいが出てくるのだけど、それによって人間の逃げる方向が変わってくる。ただし、パワーには注意。もちろんパワーの強い妖怪のほうが効果的なんだけど、プレイヤーには、あらかじめボス・パワーというのがあたえられていて、妖怪を出すたびに、しかも、出現させている時間によって、どんどん減っていくのだ。したがって、強い妖怪を長時間出していると、ボス・パワーがなくなって、あえなくゲームオーバーになりかねない。

さて、そういった設定は、ゲーム中ならいつでもできる。もちろん、一度で決めて、それでうまくいけばいいのだけれど、たいていは、人間の逃げる方向に予測がつかないから、人間の動きに応じて、そのつどあたふたと配置することになる。でもって、妖怪を出してはおどろかせ、逃げるさまを見ながら、また妖怪を配置しておどろかすというのは、なかなか、クライ楽しみ方であるんだな。ただ、あんまりおどろかしすぎると、死んでしまうので注意しよう。また、さっきもいったけど、彼らは超能力者であるから、極限状態に追いこまれると、突然、こちらを攻撃してくる。戦闘モードといって、コンピュータのほうで勝手に行うのだが、弾が３発妖怪に当たると、その妖怪は死んでしまい、二度と使えなくなってしまう。妖怪とはいえ、味方であるから、これは悲しい。

でもって、時間内に最上階まで人間たちを追いこめれば、こちらの勝利。途中で逃げられたり、殺してしまったら、それで終わりである。うまくいったときのエンディングは、ホラー映画のパターンどおり、ちょっとしたドンデン返しが待っている。これは、見ものである。

なお、『プロデュース』という題は、支配するという意味。作者の柴田さんによれば、ゲーム中、こうやって人間たちを支配しているようでいても、じつは、自分も何かに支配されているかもしれないとのこと。

3階。あと１人を追いつめれば……。

で、次の階へと行くわけです。

得点。１階じゃ、こんなもんです。

札幌の名所

赤レンガづくりの道庁旧本庁舎。風格がある。館内は、見学自由。

「青年よ、大志を抱け」でおなじみのクラーク博士。

サッポロビール第２工場。手前の花がライラック。

ポプコムが、ポップコーンを買うの図（ビール園にて）。

札幌のおみやげだよ

さて、北海道のおみやげは、大地の貴族、じゃがいもをかたどった「ポテトくんシリーズ」の３点である。これを見て、遠い北の大地を思いやってほしい。それぞれ１名ずつに。

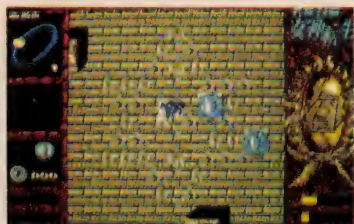
神楽坂の毘沙門天もドッキリ？悪魔との戦いが、いま始まった！

日本テレネット

●女神転性　PC-8801SRシリーズ、FM77AV、X1シリーズ　2枚組　7,800円、MSX　メガロム　6,800円

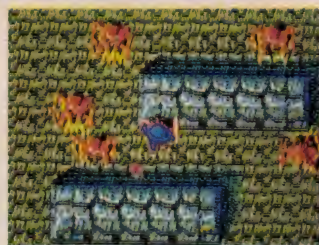
魔獣の群れがあなたを襲う！

はいっ、今度は東京、神楽坂からのレポートでーす。今や名実ともに最強のソフトハウス、日本テレネットの最新作がついにお目見えっ！　その名も『デジタル・デビル物語／女神転生』。西谷史の同名小説（徳間書店刊）が原作で、この春ビデオ化された。コンピュータと悪魔という題材をうまーく結びつけちゃったあたりは、なかなか目のつけどころがいいじゃん、なんて思ったりするのだ。デジタル・デビルってタイトル、響きがスマートでイマっぽいもんね。そこでストーリーじゃ。

天才プログラマーの異名をとる高校生

スタート地点

中島朱実。ふとしたことで、彼は自分の作ったプログラムで大悪魔〝ロキ〟を呼び出し、人殺しをさせる。最初は朱実に協力的な彼も、しだいに悪魔の本性を現し、協力の代償として女を求めるようになる。国語の古典教師である小原女史は第1の犠牲となった。彼女はロキに犯され、悪魔の子どもを身ごもってしまう。

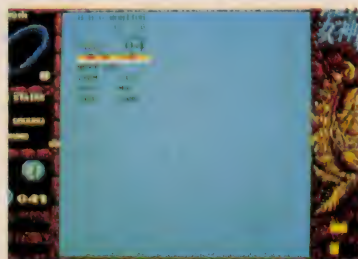
敵をたおした瞬間をフォーカス。

ロキは油断のならない相手だった。やつは逆に朱実を襲おうとするが、謎の転校生〝白鷺弓子〟に助けられる。しかし、弓子はロキの魔力でクリスタルにされて連れ去られてしまった。そのとき、弓子の前世の姿、〝女神イザナミ〟の声が朱実の耳に響いた。「人間界は悪魔たちによって地獄となるでしょう。いま、魔獣の群れに立ち向かえるのはあなただけです」。朱実は自分のやってきたことにようやく

こんなに出てきちゃ反則だよ〜〜ん！

もーおっ、こんなにたくさん襲ってきてぇ。こんなんじゃすぐに死んじまうじゃないかよっ。

目覚め、悪魔と戦う決心をした。

「おもしろそうだぞっ」と思ったら原作とビデオをぜひ見ておこう。

さて、ゲーム版『デジタル・デビルストーリー』。日本テレネットさんではかっこよく『D.D.S.』と略していたので、ここ

中島の手に入れたハンドヘルドコンピュータによるさまざまなデータ群。アイテムのリストや次の面に行くとき、SAVEゲームに必要。

でもそう呼ぶことにしようじゃないか。『D.D.S.』はアクションRPGだ。キミは主人公中島朱実になって魔界に行き、さらわれた弓子を救出するとともに、魔界の真の支配者をたおすのだ。マップは全20面で、それぞれセフィラーと呼ばれている。大きく分けると善の次元オツ・キイムが10セフィラー、悪の次元クリフォードが9セフィラーに分かれている。そして、2つの次元をつなぐ深淵の次元ダ

これがゲーム画面だ!

思いっきりマニュアルを補足しちゃうのである。POPCOM片手にゲームじゃ。

現在中島のいる世界の名前
ケルベロスの出現時間の残量を示す(作成中)
中島朱実
インフォメーション
月の状態
フロアナンバー
ケルベロス&弓子ステータス
武器残量メーター(作成中)
武器アイテムセレクトエリア
モンスター
中島パワーメーター
インフォメーションレベル

MALKUTH
4
DAMP GROUND
BONE
MATERIA PRIMA
DAMP GROUND
019
女神転生

商人がいたぞ!

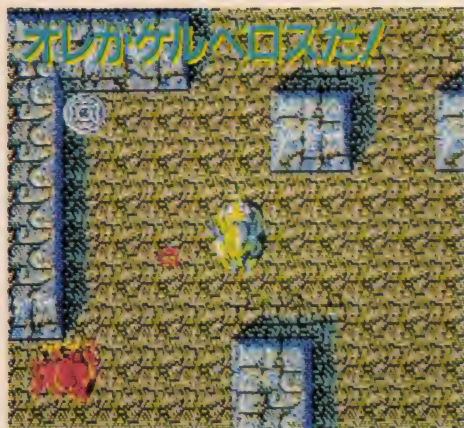
魔貨が十分あったら、商人からアイテムを買うといい。ポーションも手に入るから、なかなかコンビニエンスなのだ。

ート界がある。ダート界は善の次元の11番目のセフィラーとして数えられる。ダート界を除いて、それぞれの次元はいくつかのセフィラーが集まって次のような世界をつくっている。

●善の次元
アッシャー界(人間界)
イェツィラー界I(天使界)
イェツィラー界II(〃)
ブリアー界(最高天使界)
アツィルト界(神界)

●悪の次元
イェツィラー界I
イェツィラー界II
ブリアー界
アツィルト界

悪の次元は、ダート界という〝鏡〟に映った善の次元の分身なのだ。善の次元では天使界のイェツィラー界は、悪の次元じゃさしずめ〝悪魔界〟だ。それに、悪の次元にはアッシャー界がない。どうやら人間界との接点を失ってしまったらしい。もーっと掘り下げてみると、それぞれのセフィラーは8つのフロアからなっていて、フロア1つは世界を構成する最小単位だ。全世界を合わせるとなんと160にもなる。フロアは迷路になっていて、適度な広さをもち、複雑に結びついている。フロアには大切なアイテムが落ちているから、1つたりともムダなところはない。まわるのはひと苦労だ。

ゲームの基本は、フロアを歩きまわって敵をたおし、武器レベルを上げながら、いたるところに落ちているアイテムを拾って旅を続けることだ。旅の途中で、ときどき特徴のある場所に出るから、必ずチェックしておこう! 何かが起こるんだけど、ちょっとだけバラしてしまうと、全部が全部ではないけど、ゲームの進行上とっても大切なビジュアルシーンが見られるのだ。ドドーンと紹介したい

んだけど、今回は開発バージョンでプレイしたのでビジュアルシーンが入ってなくて、見送りなのじゃ。言い訳じゃないけど、ゲーム本体とビジュアルシーンをベツベツに見たんじゃ、正直いって本当のおもしろさは伝えられない。そのへんは、日本テレネットさんも「ビジュアルシーンが入っていないとゲームの楽しさは半減してしまうんです」とくやしそうに話していた。このことからも開発スタッフの熱の入れようがうかがえるっていうものだ。『D.D.S』を実際に遊んでみて、苦労してビジュアルシーンまでたどり着いたときの感動を半減させないためにも今は見ないほうがいいね。

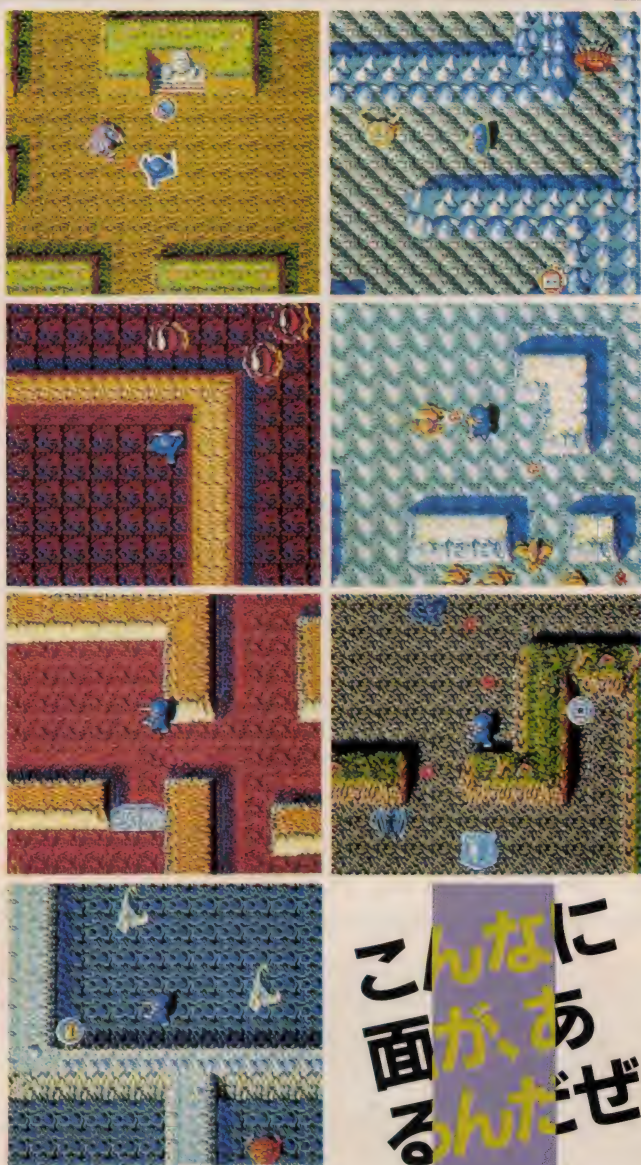
さて、話をもとにもどそう。ここからは、マニュアルの補足という形で、具体的にゲーム中で注意してもらいたい点を紹介していこう。

最初、朱実の武器は、〝ヒノカグツチ〟という剣だけだ。武器レベルは、敵をたおすと少しずつアップする。ゲーム画面左下の2つのメーターは、それぞれアイテムの手裏剣と勾玉の残量を表している。剣のパワーは　どこにも表示されないので注意しよう。

旅の途中で拾ったアイテムを使いたいときは、Zキーを押しながら、テンキーの8と2キーで選択する。同じようなキー操作は、商人からアイテムを買うときにも行う。このときは、4、6キーで買いたいアイテムを選んでXキーで決定して、Zキーで解除する。

左中ほどのインフォメーションウインドーには、アイテムのハンドヘルドコンピュータからの情報がつねに表示される。敵に触れたときはそのモンスターの名前を、アイテムをとればそのアイテムの名前を表示してくれる。ハンドヘルド……を手に入れないかぎり何も情報は表示されないのはもちろん、途中でセーブすることもできないから、なにより早く手に入れたいアイテムの一つだ。また、このゲームの重要キャラクター電子獣〝ケルベロス〟は朱実の味方で、善の次元から悪の次元への橋わたし役をする。ケルベロスのアイテムを拾って選択すると、朱実はケルベロスに変身する。体当たりするだけで敵をたおしてしまうので、めっぽう強いんだけど変身している時間が限られている。残り時間は左いちばん上の

フンバレ中島、ガンバレな・か・じ・ま!

こんなに面が、あるんだぜ!

無念……

健闘むなしく……なんてちょっとさびしい感じだけど、戦っている最中とはちがって不格好な死に方。

主要アイテム表だぁーっ!

全アイテムを公開すると思ったか、おろか者め、他力本願ではデジタル・デビルには勝てんゾ。この表を手がかりにセイ!!

ポーション Potion
中島のパワーを20%回復する薬。

魔貨 Macca
魔界のお金だ。落ちていたら必ず拾っておこう。

ハンドヘルドコンピュータ H・H・C
武器アイテムのセレクト、ケルベロスの召還、さまざまな情報の確認。

猫の瞳 Neconome
見えない敵が見えるようになる。

イザナミ・ポーション Izanami Potion
中島のパワーをマックスまで回復。

ソロモンの手裏剣 Solomon Dirks
飛距離が長く、スピードが速い武器、必ず手に入れよう。

バッテリー Battery
H・H・Cのバッテリー源。ときどき拾って充電するのを忘れずに。

マップ Map
各セフィラーの構造がわかる。

ランプ Lamp
使い方はわからない。光を撃つといわれている。

ベル Bell
使い方は不詳。音を響かせる。

レモラの杖 Remola Staff
いろいろな武器に作用して、武器を強力にする。

財布 Purse
魔貨をたくわえる袋。

カギ Key
サタンの守る部屋の扉を開く。

サラマンドラ Salamander
レモラの杖同様、いろいろな武器に作用する。

ライリーの勾玉
敵にあたえるダメージが大きい武器。

ウインドーに表示される。消費した時間は月が動くごとに少しずつ回復するのだ。

うーん、残念ながらもうページ数がつきてしまったぞっ。

今回は、『D.D.S.』の開発状況(9割以上できあがっていたんじゃが、完全にゲームのできる状態じゃなかったのだ)に合わせた日本テレネットさんの意向もあって、マップ公開などの徹底解剖っぽい紹介は自主的にとりやめることにした。プレイする側も最初から全部わかってたんじゃおもしろくないもんね。ゲームの雰囲気は十分つかんでもらえたんじゃないかと思う。

それでは!!

霊験あらたかなおみやげだっ

日本テレネットの入っているビル(写真左)の近くに、毘沙門天で有名な善国寺がある。毘沙門天とは、ご存じ七福神の一人だ。その霊験あらたかなお守りと人形を2組プレゼント。学業成就まちがいなしだぜ。

最強ソフト　4

ナンパなようでいて、オーソドックスなRPG、それが『サイキックウォー』なのだ。心してかかれいっ！

工　画　堂

東京発

コズミックソルジャー2

サイキックウォー

●サイキックウォー　PC-8801SRシリーズ　2枚組　8,800円（PC-9800シリーズ、PC-8801mkII、FM-7シリーズ、X1シリーズ、MSX2も発売予定）

KGD星域を救えっ！

どもーっ！　コミカどえーっす。ついっに完成！の『サイキックウォー』、いやー待ったカイがあったってもんだねー。いろいろ不思議なしかけとかもあるし、とにかくボリュームはすごいもんだし、ひさびさの本格RPGって感じ。RPGの根本はマッピングとレベルアップ。人によっては、そんなのーっていうかもしれないけど、やっぱこれって守りつぐ伝統みたいなので、こういうのもないとさびしい。こういうのがあってこそのアクティブRPGなんだからね。

J.D.(以下　)：あのねー、ひとりでやんなっつーの。オレにもやらしてくれるっていうから、きちんと今月のノルマ分やったんだから、断固対話形式に直すべきだぞっ！

コミカ(以下　)：あはーん、いたの。

「いたの」じゃないっ！

じゃ何かいったら。

あっ、冷ややかなもののいい方！

あのねー、ページが限られてるからね、早く本題行きましょってことなの。許して。

うむ、そういえば許すって気にもなる。

で、今度の『サイキックウォー』だけど、全体どうだった？

まだ全体とかって、全部終わっていないからなんともいえないけど、でき、すっごいいいんじゃない。とくにさ、戦闘とかって、いきなり始まるじゃない。ざざっと、出てきたかと思うと、いきなりビームで、ね。あのへんとかって、戦いますか、とかきかれるより、やっぱ緊張感あるしな。

えー、案外まともなこというじゃん。J.D.のことだから、真っ先にアンドロイドかわいいから好きだ、とかいうのかと思ってた。

うむ、それもあるな、確かに。

スポポーン！

ノリがちがうぞ、それは。でさ、まずスタートのとこから。イントロがいいね、アニメーションふうで。

うん。でもあれってパスできないんだよね。ばんばん死にまくってるとけっこう悲惨だね。

まーな。で、まずは中立都市ラムサから。

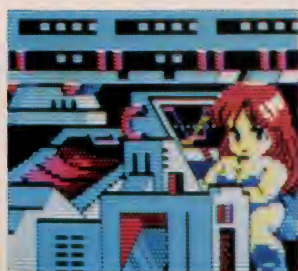
ここは、弱い敵ばっかだから、わりと安心。

まずはここで、仲間を集めるのさ。J.D.初め、ミントンばっかにしちゃって、後ろで見てた編集部Kのヒンシュク買っちゃった。

映画のオープニングみたいなのだ。

スタート。

トランスルーム。でも受信専用なの。

ガスルージ、死ねっ！

バイオルーム。ここでヨントリー。

もうミントンばっか。

あたんまえでしょう。まっ、ミントン2人にしてたけどね、コミカも。あとはシュロスか。

そうね、ジフトックや、ポスポポイって、サイコパワーほとんどないしな。

この人たちって、一般市民なんだって。だから、会ったら殺さないで、情報をきくってやつにしてね。

まっ、そりゃそうだな。でも敵ばっかし出てくるときで、ふり向きざまに、ビビビッ！って感じで、もう何人か殺しちゃったけどね。まっ、みんなで力を合わせて帝国に対抗しようってんだから、殺さないほうがね、いいのはわかってんだけど、それにしても、あんまり出すぎると、疲れるっていうのはあるな。同じようなことしかいわないし。

で、仲間にするのは3人まで。とりあえず多いほうが楽。

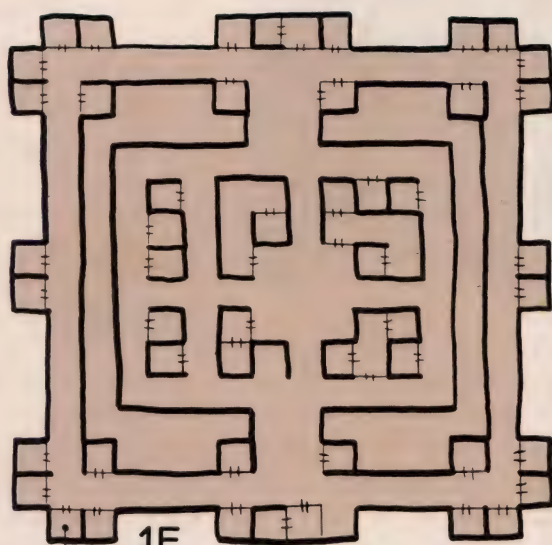
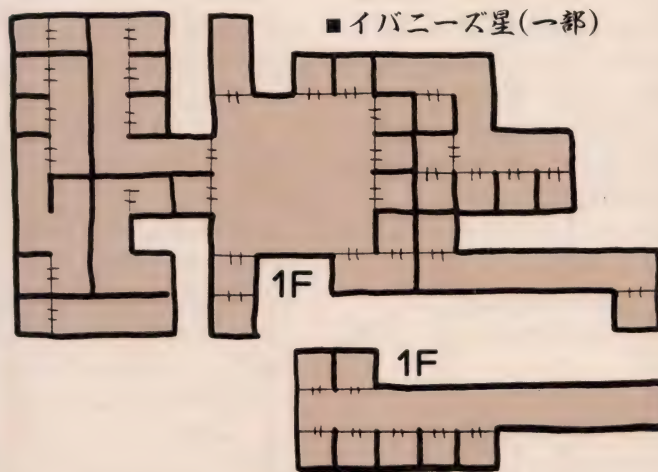
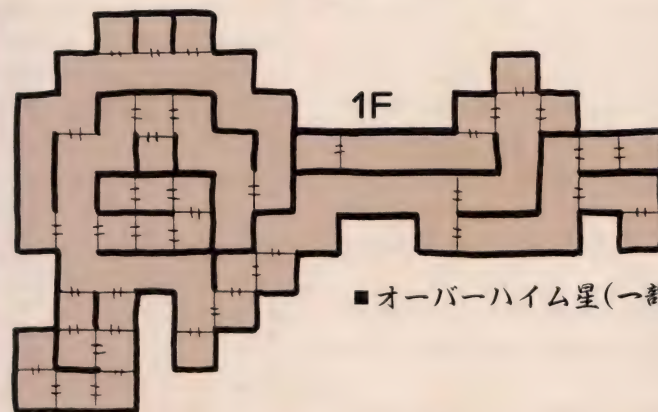
うん、サイキックエネルギーって、4人の合計だかんね。こっちが3人しかいないと、そのぶん不利なのは当然として、こっちと敵のビームがぶつかり合って強いほうが効力を発揮するじゃん。あれがね、距離があると、なんかそのぶん不利なような気がして。

まっ、それはおたがいさまじゃないの？

そりゃそうなんだろうけどな。で、ラムサをしらみつぶしに歩きまわると、まずエレベーター。

これは部屋じゃないけどね。『サイキックウォー』のマップって、大マップのほかにエレベーターで行く、地下とか2階とかがあって、けっこうややこしいんだよね。

このラムサなんかまだいいけど、イバニーズ行くと、頭ウニだよな。同じフロアでも、

今月の白地図

1F
ポートIN
■中立衛星ラムサ(一部)

■イバニーズ星(一部)
1F
1F

1F
■オーバーハイム星(一部)

骨董屋。変なオジサン。

カベで仕切られてて行けないとことかいっぱいあって、これ全部、エレベーターに乗ったり降りたりして移動しなきゃなんない。地下でつながってるとか、2階でつながってるとかね。

そうそう。それに3Dの画面だから、マッピングも楽じゃないし。

いえてる。マッピングしようとして1歩ずつ歩いていると、モンスターが出てきて、今どっち向いてんだか忘れちゃったりして。

あとはリペアルーム。ここまだ部品持ってなかったから、情報きくだけだったけど。

あそこね。あの人、名古屋弁みたいなのしゃべんの。あとね、骨董屋ね。この人も変。だいたいあの格好は何なんだろ。サイボーグふうになってるのか、単に体の前にあんなのが置いてあるのか。

まっ、どっちでもいいんじゃない、そんなの。

割り切りのいいやつだなー。

大事なのは、その前にヨントリーをもらうことね。

バイオルーム？

あーん、そんなのいっちゃダメ。なるべくそういう暴露的なことはやめようっていってたじゃない。

まっ、こんくらいはね。でも、そういうお便りって多いんだよな。ゲームやる前にマップ出てたりするとガックリくるってのとか、モンスターなんかも、雑誌で出ると、初めて出会ったときの興奮がなくなっちゃうとかね。見なけりゃいいっていう人もいるかもしれないけど、やっぱ持ってると、つい見ちゃうもんな、人間。

まあね。このへんむずかしいっすよね。あんまり出さないと、今度は出せってことになるし。

だから、今回みたいに一部のマップを白地図式に出すのっていいと思うんだ。マッピングする楽しみを残しつつ、作業を楽にするって感じで。

そうやって自分を正当化する能力って、天才的なんだから。

天性のものではあるな。

それから、あれ、どこまで行ったっけ。あっ、ヨントリーか。あれ、持ってくと、骨董屋で、何かもらえる。

骨董屋にも2つあるけどね……。

やっぱりマッピングは必要？

でもさ、このゲームって、ゲーム中にマップが手に入るからー、マッピングが不要っていうのは、あれはウソだね。

まっ、ウソはいいすぎだけど、まっ、ある程度いえてるな。例のエレベーターのトリック。これはっきりいってワープみたいなもんだけど、あれがわかんないと意味ないもんね。

そうなの。イバニーズ行って苦労しちゃったぜいっ！

あのね、まだイバニーズ行かないの。ラムサでやらなくちゃいけないことってまだあるはず。

あっ、バイオキープね。あれって何なの？

えーっ！　わかんないでやってたの？信じらんない！

んなにバカにしないでもいいでしょー！教えてよ、知ってんなら。

あれはね、仲間にした人を保存しとくんだ。ラムサでミントン2人雇うっていうか、仲間にしたとするでしょ。で、イバニーズで1人味方にするでしょ。

パムスね。

そう。あのパムスは、パワーないけど、けっこう重要なメンバーなの。彼女のもってる超能力サクションってなかなか大事なんだよな。敵からサイコエネルギーを吸いとれる。

えーっ！　知らなかったじゃん。

だけど、せっかく強くしたミントンをほっぽり出すのも惜しいから、ここに入っててもらうわけ。このゲーム、状況に応じて、超能力者を使い分けなきゃなんないから、な。それと、このバイオキープには、もう1つの使い方があるんだぜ。

……。

あいの手ぐらい入れろよなー！

あーあっ！　それからどしたっ！

おまえなー、いくつなんだっ！　若さが

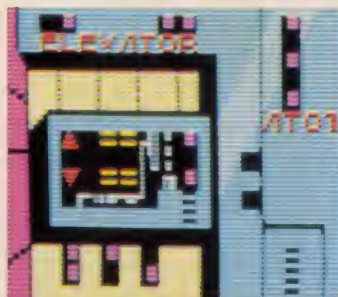
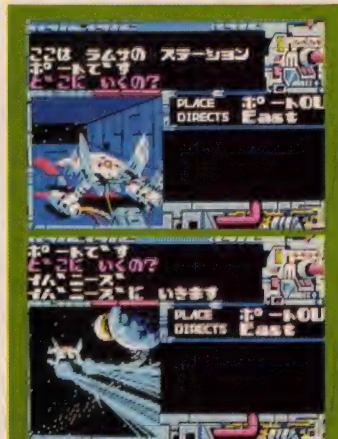
マップもらっちゃった。

ここがバイオキープ。このシュロスを先頭に置きたいときは「次の人」「次の人」とやって、それから「連れていく」をやれば、うまくなるはず。よーするに、ここでも、最後に入った人が先頭になるわけ。

エレベーター。

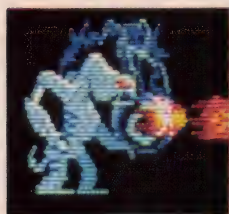
ここも骨董屋。

イバニーズ、待ってろよ！

※『サイキック・ウォー』お買い上げの方で、パッケージ右上に黄色い○のない人、至急工画堂まで、ユーザーカードを送ること。(そのことも書いてね)。

フェイク。

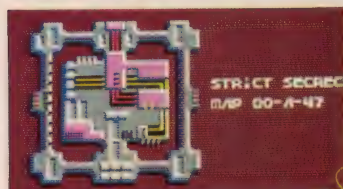
バルクピース。インバースではけっこう強力。

マッチビレジ。

ここ、ここ、ナースルーム。

オーグス。

将校室。何かあるか。

これはラムサのマップ。

工画堂のテレカだよ！

工画堂のある曙橋の名物は、いちご大福と、フジテレビなんだけど、どちらもプレゼントできない。だから、このテレホンカード、特製なんだぜっ！　10人に当たっちゃうのだ。

ない。

るさいな。若さを気にするようになったら、もうオジンなのさ。

……もう帰る。

あー、そうやってうちひしがれたふりして。わった、わった。だから、バイオキープは？

そう、バイオキープは、メンバーの順番を入れかえたいときに使えるのだ。あのさ、パムスとか入れるのはいいんだけど、レベルも低いし、もともとHP低いしね、先頭に置いとくとすぐ死んじゃうでしょ。だから、あれを後ろに置きたい。あのシュロスだったら、そんなに死んでも惜しくないから。なんてときに、バイオキープに行って、いったんキープに入れるふりして、また連れてくとかやってると順番かえられる。あの、「次の人」ってコマンド使うの。

ふーん、なるほど。けっこうまともにやってたんだ。

あたぼうよ。

イバニーズ星へ

さて、イバニーズ。

やっと来たか。もうページ足んなくなってるよ。

だいじょうぶ。けっこう入るんだから。あとはレイアウトのランディなんかにお願いしちゃえばいいの、「お願いっ！　入れてっ！」って。

ラムサのポートアウトから、イバニーズのポートインへ。

右に見えますのがー、イバニーズ星。当船はただいまより5分で、イバニーズポートインに入港しまっす。てなわけでイバニーズ。あーつまんないこといっちゃった。だれもウケてない。

ウケようだなんてヌケヌケと……。

で、このイバニーズってすげえでかいの。とりあえず今のところ歩きまわれる範囲って限られてるけど、またあとからもどってきてどんどん上のほうに上がってく。ここだけの話だけど、地上7階まであんだぜっ！

えーっ!! !!

わざとらしいやつ。まっこれ工画堂の人から聞いたんだけどね。

知ってるよ。いっしょに聞いてたもん。

疲れるやつ。

ここはねー、まずナースルームに急行したい。ヨントリー100個もらえるとこ知ってんだ。

うっ！　それはすごい。

何いってんの？　J.D.だって行ってるくせに。

うーむ、対話形式も久しぶりだとリズムが悪いなー。

いえてる。あとは、VIPカードとかかな、重要なのっていったら。ここらあたりで、集中的にレベルアップをはかりたいね。真ん中の広いとこで、毎回モンスターが出てくるとかあるでしょ。

あるある。コミカもあそこでレベルアップしたの？

まっ、今回イバニーズまでって決めてたから、そんなあせらなかったけどね。でもイバニーズのマップは疲れるわ、んとに。

うん、ポートアウトにたどり着くまでなんて、なっ。

うん、ここから先、また長く苦しい旅が始まってくと思うと、なんだか元気が出てくるぜっ！

おっ、お調子者で行こうっ！

そうだっ！　なみいる帝国軍団を打ちまかし……

KGD星域に平和をとりもどすのだっ！

てなわけで、RPGファン乞う注目の『サイキックウォー』。なんだかわかったようなわからないようなレポートではあったが、こんなところだな。

うん。とにかく、SF心満載で、じっくり楽しめるって点では、近来まれに見るものがあるっ！

いえてる。これテストプレイで、マップそのほかの情報全部あっても3日じゃ終わんないんだって。けっこうなボリュームだよね、そうすると。

がんばるぞーっ！

右に同じ。ドンドン！

ごめーん。ドンドン！で決めたかった気持ちわかるんだけど、ひとつ大事なこと忘れてた。

あっ、あれだな。このゲーム、ディスク2枚のほかに、テープが1本ついてんだ。

そう、そのテープというのが『サイキックウォー』のテーマ音楽集。

パソコンのFM音源とかじゃなくて、ちゃんとシンセでやってんだよな。オマケに凝るとこも、工画堂さんのいいとこ。じゃ、ほんとにこんなところで、えーいっ！　もいちど、ドンドンッ！なのだ。

花の東京は飯田橋。究極ソフト作りに燃える超ウルトラ集団。ウルフチーム

WOLF TEAM

YAKSA

東京発

●YAKSA PC-8801SRシリーズ 3枚組7,800円 7月10日ごろ発売

日本之地図

この地図は、古い〃盆図〃を参考にしている。

ストラテジー&アクション

どーもーっ。東京発第3弾は、楽しさ抜群&ハイレベルなゲーム作りをめざす、できたてホヤホヤのウルフチームからだ。そのデビュー作、『YAKSA』は、全体がストラテジーモードとアクションモードに分かれていて、前者は、戦国時代の日本を舞台に国盗りゲームの要素をとり入れている。後者では、ストラテジーモードの進行状況によって生じた必然的戦いをアクションゲームにしている。そして、戦況によってビジュアルシーンが表示され（アクションモードで、人に会って会話ができるのだ）、ストーリーが展開していく。ストラテジーゲームに欠けていたリアルタイム戦闘と、アクションゲームに欠けていた戦略的要素を融合させたわけだ。

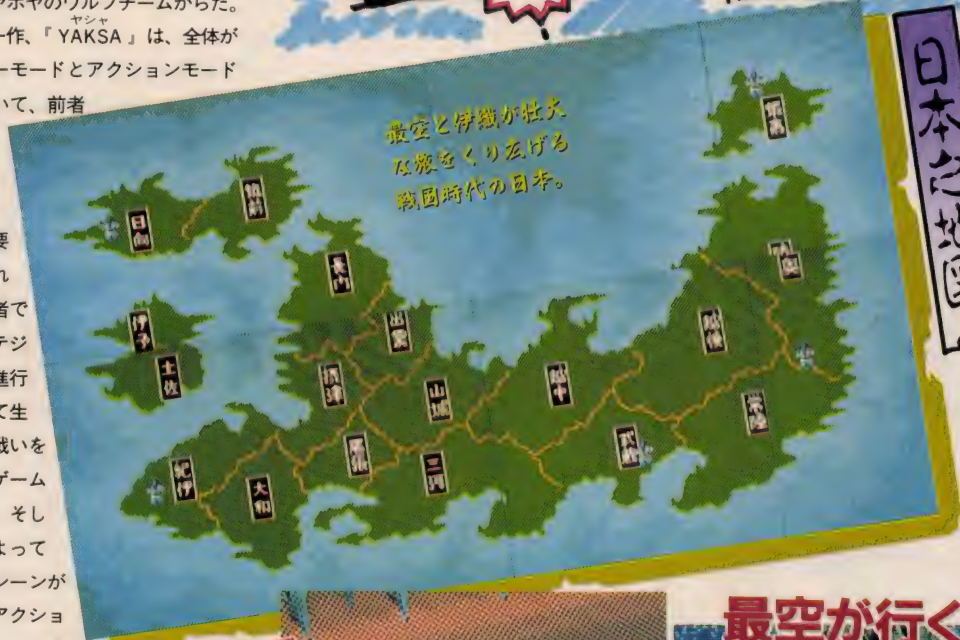
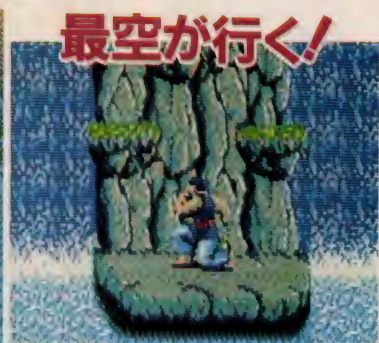
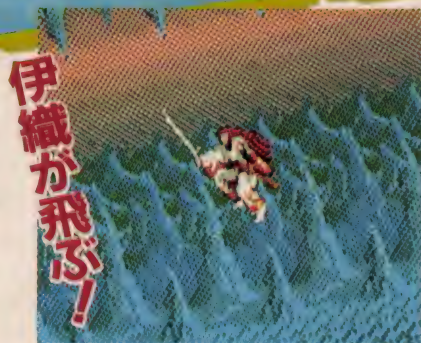
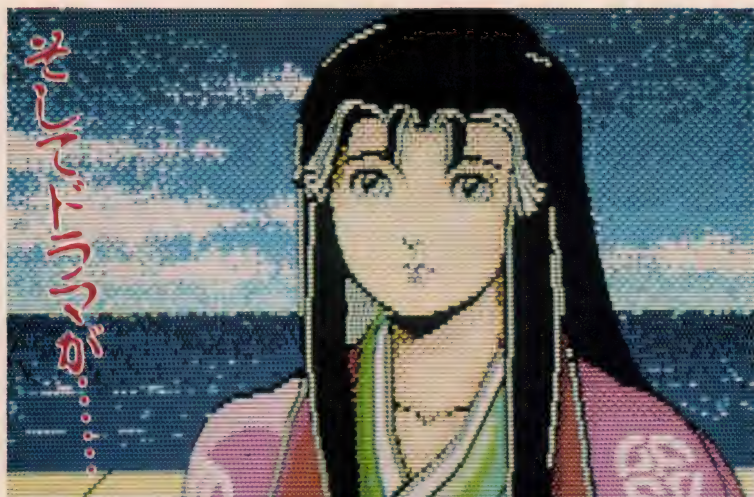
注目したいのは全体の完成度。まだ、開発中だったので遊べなかったけど、POPCOMの診断では期待度◎。

伊織が飛ぶ！

最空が行く！

魅せるゲーム『YAKSA』

『夢幻戦士ヴァリス』を作ったスタッフのこと、技術力の高さはハンパじゃない。ゲーム性の追求はもちろん、プログラム技術の追求も忘れていない。隠れてなかなか表に出ないからこそ、力を入れているようだ。『ファイナルゾーン』で、驚異の重ね合わせを実現した3プライオリティーシステム。キャラクターが柱の陰に隠れたときなど、そのとおり影がつくというのだからまさにおどろきだ。また、デザイン画も、さらに充実して、よりパワフルなグラフィックの表現が可能になった。全体をざっと見ただけでも「これは!」と思わせるものがあっただけに、発売が待たれるところだ。

1987年、ウルフチームは牙をむく。

両モード デュアルプレイ

日本では、古来より歴代の朝廷に陰で仕え、魔空からの侵略者を封じる者たちが「夜叉」と呼ばれていた。

時は戦国時代、織田信長は偶然手にした古文書から地上と魔空との道をつなぐ魔空泉の存在を知る。全国制覇をねらう信長はこれぞとばかりに魔空泉の封印を解いてしまう。そこから現れた魔空三人衆は信長、豊臣秀吉、徳川家康をあやつり、夜叉壊滅をはかった。

しかし、高野山の大師、円月心から最後の夜叉たる命を受けた1人の若者がいた。その名は最空。そして、もう1人、夜叉たる運命を歩む若者、修道士、九条院伊織である。運命の男、最空と伊織は魔空の悪鬼をこらしめ、全国21カ所の魔空泉を再び封印し、そして「YAKSAの法」を知ることによって破壊の神、死魔神をたおすのだ。

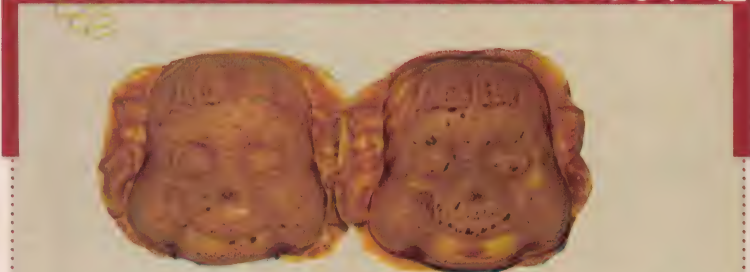
ストーリーからもわかるように、『YAKSA』には敵をたおしてパワーを上げるのはもちろん、謎解きや重要アイテムを手に入れるというような形で、さまざまな目的が設定されていて、なかなか奥の深いところを見せている。これらの目的を2人の夜叉、最空と伊織がともに果たしていくわけだ。最初2人はそれぞれ別行動をしているのだが、日本じゅうを歩きまわって2人が出会うなんていうのは、なんとも感動的なシーンだ。ゲーム中では、ターンごとに最空と伊織を個々に動かすことができる。そして、アクションモードでは、2人の特徴を生かして最空は戦士、伊織は魔術師として、いろいろな難局を乗りきることができる。2モード×2プレイヤーで数倍楽しめ、数倍お得だ。

最空の力強い走り

最空は密教の呪術者。大柄な男でこの写真ではわからないが、2人ならぶとかなりの身長差がある。

華麗なる伊織の舞!

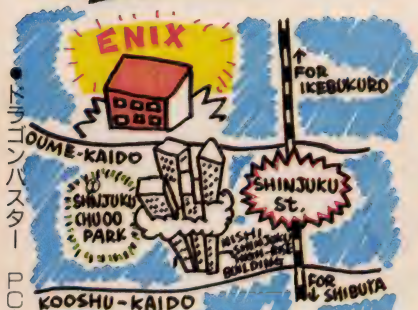
九条院伊織は、剣の達人。師ルイス・フロイスから妖術をも習っている。長い髪が美しい好青年だ。

日本中でただ1カ所!「ペコちゃん焼き」のある不二屋

「ペコちゃん焼き」(?!)は、日本中の不二屋のなかでも、ここ飯田橋店しかないのだ! 生ものなので、代わりに、不二屋の商品券(500円相当)を2名にプレゼント。当たったら「ペコちゃん焼き」買うこと。

ARPGの元祖！『ドラゴンバスター』がパソコンソフトで登場だ！

エニックス ©ナムコ

ドラゴンバスター

●ドラゴンバスター PC-8801SRシリーズ 価格未定

行け！ クロービス、ドラゴン山めざし

このところ、ファミコン版では『ドラゴンクエストI、II』、パソコン版では、『ジーザス』、『ガンダーラ』と、好調にヒット作を出しているエニックスが、次なるヒットをねらって送り出すのが、この『ドラゴンバスター』だ。『ドラゴンバスター』といえば、ビデオゲームで一時RPG旋風を巻き起こした作品として、知っている人もけっこう多いだろう。

かつて、嵐の神の使いをしていたドラゴンが、ある日謀反をくわだてるのだが、失敗して、天上界を追われる。そのドラゴンが、美しく、平和だったローレンス王国を襲い、王女セリアをさらってしまう。

主人公のクロービスはそのころ、乱暴者であったがゆえに父に勘当され、ローレンス王国に住めなくなって放浪生活をしていたのだが、その間に、心身ともに強く成長していた。ローレンス王国のうわさは世界じゅうに広まり、クロービスの耳にもやがて届くことになる。そして、ひさびさに帰った故郷のローレンス王国の混乱に陥ったさまを見ることになる。王

洞窟の中を抜けると、そこは……

おっ、前方に部屋があるぞ。　出たー！ スケルトン。　再びあやしげな廊下を行く。

たおすとアイテムが手に入る。　最後のルームガーダーをたおして次なる世界へ。

建物の中はルームガーダーのいる部屋と、各部屋をつなぐ廊下がある。いったん部屋に入るとルームガーダーをたおさないかぎり外へ出ることはできなくなる。たおせばアイテムが手に入る。

上と下への分かれ道。下へ行くのは簡単だけど……

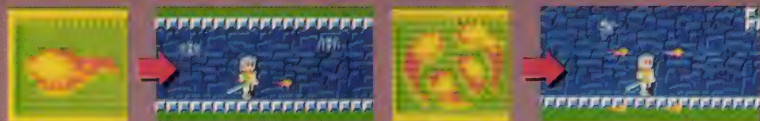
通路は上と下の二手に分かれているところがある。テクニックしだいで上に行くこともできる。必ずしも上に行けばいいものがあるとは限らないが、下へもどることもできるので損をすることはない。

ラウンドマップでルートを選べ！

11面。いちばん複雑なステージだ。

1面。いちばん単純なステージ。

自分がなるべく得意とする建物を選んで進もう。ルートの選び方が勝敗に大きく影響するのだ。

簡にして要を得る。これぞARPGの極意！

左はファイヤーボール。右はファイヤーボールスペシャル。これらもルームガーダーをたおすことによって手に入れることができる。スペシャルは対ドラゴン用。

国の民は、正義感の強い立派な若者としてもどってきたクロービスに最後の期待を託して、彼をドラゴンバスターとして旅立たせる。

さまざまな難関をくぐりぬけて、ドラゴン山にとらわれているセリア姫を救い出すというのが目的。ドラゴン山に行き着く前に、不気味な山や、洞窟、廃墟などを通り、モンスターをたおしながら自分も成長していくという、ありがちな設定であるが、ビデオゲーム界では、アクションRPGの家元・元祖・本家本元的ゲームとしてヒットしただけあって、シンプルななかにも、大ヒットを記録したものの貫禄が感じられる作品だ。

初めに、ラウンドマップが表示される。これは、スタート地点のローレンス王国から、ドラゴンのいるドラゴン山までの道筋を表示しているのだが、ドラゴン山に行くには、何通りかの行き方があって、このラウンドマップで、それを選ぶことができるのだ（写真にはクロービス君が出ていないが、完成版では、マップの上にいるクロービス君を動かして次のルートを決める）。全部で12面あり、各面のドラゴン山を攻略して、ドラゴンをたおせばクリアとなる。

ルートを選ぶと、マップ上にあるそれぞれの建物の中に、クロービス君が入っていく。いよいよゲーム開始だ。建物の中は、どれも横向きの迷路になっていて、部屋と部屋を結ぶ廊下からできている。廊下にも敵はいるが、問題は、各部屋にいるルームガーダーだ。部屋に入ると入り口と出口が閉められてしまい、ルームガーダーが出てくる。彼らをたおさないと次の部屋へは行けない。そのかわり、たおせば必ず何かアイテムが手に入る。最後のルームガーダーをたおすと外へ出るための扉が開く。これで、この建物は攻略できたことになる。そして再び、ラウンドマップが現れて、次のルートを選ぶ。

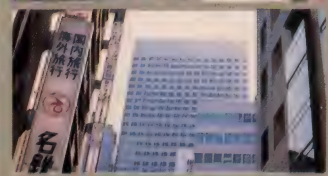
最後のドラゴン山には、ドラゴンだけがいる。デカキャラながら、よく動くので、けっこうしんどい戦いになりそうだ。ただ、ドラゴンには、必ずどこか弱点があるので、それを早く見つけるのが勝利へのカギだ。健闘を祈る！

おれがドラゴン山のドラゴンだ

おれがドラゴンである。なりは大きいが、動きはすばやい。どこかの編集部Kとかいうやつとはワケがちがうのだ。弱点はあるが教えてやらない。

ルームガーダーは孤独

ぼくはルームガーダー。主役じゃないけど、ゲームの進行上重要な役なんです。だけど、主役のクロービス君が来るまで暗闇で待つのは、ちょっとさびしいな。

新宿って「ブレードランナー」してるね

新宿西口の超高層ビル街と西口の飲食店街の風景を重ねて見ていると、映画『ブレードランナー』の世界をほうふつとさせる。もしかして、ここがモデルなのかな？

歌って踊れるセリア姫！

とらわれの身にもかかわらず気ままな生活をしているらしいセリア姫である。どのセリア姫に会えるかな？

というわけでオミヤゲ

生まれも育ちも新宿のF氏。「やはり都会生活というのは自分で自分を守らねば…。」というわけで、これで自分を守れるかどうかは知らないけど、フーセン型ロシアンルーレット用ガン。1名にプレゼント。

3Dゲームの頂点に立つ!? VAでレイトレ画面をスクロール

ボーステック

ダイレス

●ダイレス　PC-880-VA専用 [5"] 6,800円

3Dリアルタイムゲームって何!?

やって来ました、日本の夏が〜。と、いわんばかりのこの暑さ。いやんなっちゃう。といいつつ、行ってきました。シ・ブ・ヤ。渋谷は渋谷警察署のすぐそばにある「ボーステック」さん。この渋谷警察署は、レッカー移動されて出頭したことがあるのであまり行きたくなかったところなんだ。

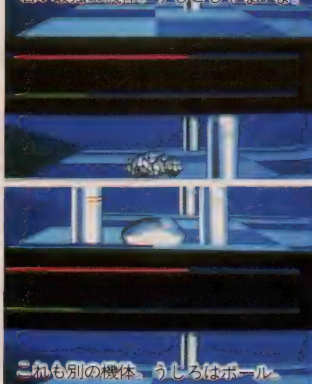
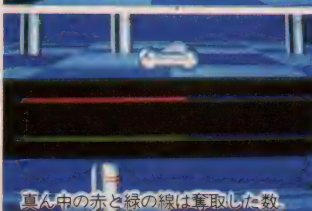
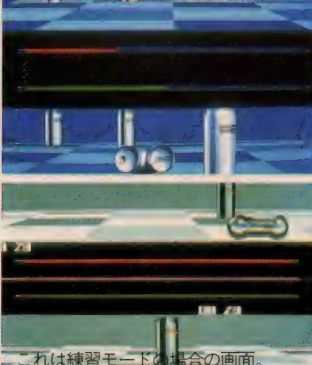
と、話をゲームにもどそう。『ダイレス』とはデジタル・イメージ・リアルタイム・エネルギー・シミュレーションの略で、今後第2弾第3弾と発売される予定のゲームのシリーズ名である。また、これは新しいジャンルを表すことばでもあるのだ。

今回紹介するのは、「ガイガーループ」という、対戦相手と自分がおのおの持っているポール16個を、縦80横8のフィールド上に（縦はつながっているのだ）なるべくとりにくいようにならべ（ならべ終わったらスタート）、どちらが早く相手のポールを奪取するかを競うゲームだ。

画面の中でならべる役をするのは、レイ・トレーシングによってつくられた超リアルなクルマ（「ギグ」と呼ぶ）である。見た目だけでなく、動きも量感のあるリアルなデキ。88VAだからこそできるワザであろう。

対戦方法は、人間対人間、人間対コンピュータ、そして自分で教育する、知能をもったギグ（「シュミラくん」）とコン

若者のメッカである渋谷の平日の風景。こうして見るとなかなか雰囲気がある。が、土日ともなると人だらけで歩けなくなる。

見ただけじゃわかんないが説明する!

上と下、どちらかが自分のモニターで、残りは敵のモニター。敵のモニターに自分が映っていれば、後ろにいるということになる。

見よ徐々に遠ざかっていく機体。

トーナメントはこうだ

Ruler of giger-loop

Aランク＝1人
a1 01 / [a2] 02

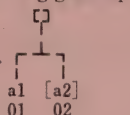
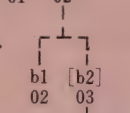
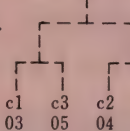
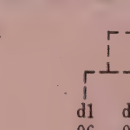
Bランク＝1人
b1 02 / [b2] 03

Cランク＝3人
c1 03 / c3 05 / c2 04 / [c4] 06

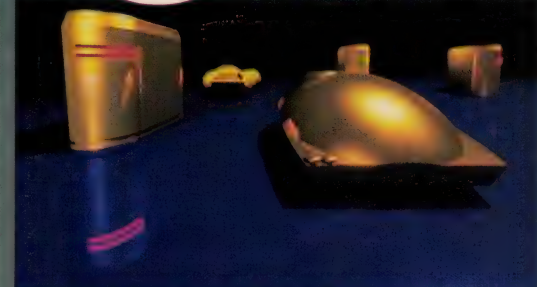
Dランク＝3人
d1 06 / d3 08 / d2 07 / [d4] 09

Eランク＝7人
e1 09 / e3 11 / e5 13 / e7 15 / e2 10 / e4 12 / e6 14 / [e8] 16

Fランク＝7人
f1 / f1 / f2 / f1 / f5 / f2 / f6
f1 16 / f3 18 / f5 20 / f7 22 / f2 17 / f4 19 / f6 21 / Player [f8] 23

これが君になるワケ。優勝は遠い。

練習モード以外はトーナメント形式になっており、22人と戦わなければならない。最初のほうの対戦相手はもちろん簡単だが、勝ちぬいていくと、ただ強いだけでなく、人のじゃまをしたり、バカにして動かないイヤなやつも出てくる。

これがゲームフィールドだ

平面の写真で説明してもわかんないので、イラストで。ポールのならべ方は1億×8^7あるんだって。

手とり足とりだうもありがと！

『DIRES（ダイレス）』についていろいろ教えてくれたのはボーステックの村中さん。編集部には、まだ88VAがないので撮影もボーステックでやらせてもらいました。あー、はずかしい。

ピュータ、または人間との対戦がある。

この「シュミラくん」をどうやって教育するかというと、プログラミングをしたり、直接お話をしたりというのではなく、プレイヤー自身が「シュミラくん」と戦うことによって、「シュミラくん」が自分で学んでいくわけである。まさにスパルタ式教育ってやつで、古代ギリシア時代の教育方式が超リアル3D画面の中で展開するという、世紀末的な世界なのである。頭のいい、「シュミラくん」は先生であるプレイヤーにいじめられながらも、だんだんとその攻略法を考えていき、やがては先生とほぼ同じ実力になる。このときプレイヤーは、腕組みをして、「わしの教えることはもうない。これから修業の旅に出るのじゃ！」といって、より強いトーナメント大会に出場させる。このとき、ひとりで旅立たせてもいいのだが、プレイヤーとコンビを組んで出場してもいい。

コンピュータ側のギグには人間との対戦に強いやつと、コンピュータとの対戦に強いやつの2種類いるから、相手によってどちらかが出ればいいのだ。くれぐれも「シュミラくん」の足手まといにならないようにしようね！

おもしろい遊び方としては、ちょうど自分と同じ実力に育った「シュミラくん」をほかの友だちにやらせてみる。そこで負ければ、どうして負けたのかをよく調べることによって自分の欠点を補うことができる。

コンピュータ側のギグも敵と戦うことによってどんどん学習していき強くなっていくから、なかには下のランクから優勝するやつもいる。リアルなうえにスリルのあるゲームだぜ。

おみやげは東急ハンズで！

渋谷で有名なのは、NHKと渋谷公会堂とパルコとあと東急ハンズである。このマグカップ、ロゴがしっかり入ってるから、行かなくても渋谷の雰囲気が味わえる。緑と白1個ずつ2人にプレゼントだ！

最強ソフト 8

ああ、東京はやっぱ広いし大きいなあー。と、つくづく思ったぜ

東京発

ビクター音楽産業

新玉取物語

●新玉取物語 PC-8801SRシリーズ 5"6枚組10,000円(予価)(FM-7シリーズも発売予定)

五つの玉を見つけるのじゃ

東京はまたまたメチャ繁華街、渋谷にある、ビクター音楽産業さんにグイ生的ソフトを求めて訪ねてみまった。そんで、ここでは、そのかいあったなっという2大アドベンチャーゲームを紹介しちゃおうっ。

まずは、これ。『新玉取物語』。

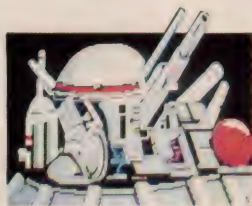
『新玉取物語』は、略すと新玉である。でも、新玉線のことではない。ぬわんちって、むずかしいこといっちゃったかな?

バラです。意味はありません。

私がうわさのかぐや姫。オホッ。

知ってる人は知ってると思うけど、これは約2年半前に話題になった、『新竹取り物語』の続編ともいえるものだ。発売はとりあえず最初に88が6枚組で7月21日に。次いで、98が1カ月おくれで発売される。

いま、その日に向けて猛烈に製作が進められている。ふつうだったらこんなときの取材はいやがられるだろうが、ポプコム取材班は、そこんところをねらって、ひとつどんなもんか調べてみた。それでは、いったい設定はどうなっているかといったところからいってみよう。

といっても、きっぱりいうと、主人公

大砲で敵をやっつけたりもするのだ。

である君が5つの玉を求めて、現在の場所、ギャルたく山、おばけ島、がんばる海、の4つの世界をわたり、5つの玉を集めて、かぐや姫のところへ行くっていうやつなんだ。各世界はどうなってるかっていうと、たとえばギャルたく山なんか、ピンサロ行ったり、テレクラ行ったりする。なんだそれは、そんなこと実際にやってるぞ!っていった人いたかな? いないね。これは、原作者である松本さんが構想期間2年半かけて作り上げたもの。

単に5つの玉を集めるだけではだめだ。

プロデュースの本多氏とプログラマーの載氏(左)。

このゲームでは君の人間性と人生経験の深さがためされる。たとえば、あまりかわいくないホステスをすぐにとりかえちゃったり、受付の女の子に触ったりすると、それがすぐに得点に影響するのだ。君の日ごろの態度が、もろに点数に出る

こんな感じのゲームだ!

ジャーン、これが未定だがタイトル画面じゃ。

どーもー、ピンサロ「ラブラブ」よ。

ホラ、変に触ると怒られるぞ。

かわいい! だれ? 相手をかえるのは。

テレクラよん。私どっかで見たことない?

でで一ん、と質屋もあったりする。

たぶん、会えない人が多いと思うので。人魚。

FOR HARAJUKU
MEIJI-DORI
VICTOR ONSAN
AOYAMA-DORI
SHIBUYA St.
TOGO SEIMEI BLD.
SHIBUYA POLICE STATION
SHUTO EXP. NO,3
FOR EBISU

ぞ！

なにはともあれ、メイングラフィックが187枚に、サブが95枚の百貨店的数の豊富さは見る者を飽きさせない。そして、美女キャラクターと登場人物の多さにも、大満足のウシシなのだ。コマンド選択による主人公に対する反応メッセージもたくさんあり、最後に迎えるであろうエンディングはマルチ、ときたもんだ。大耳にはさんどいてね！

最後に、プロデューサーの本多さんからのメッセージ。「ラストまで行く人はたくさんいるだろうけど、人魚と会える人はまずいないでしょうね。フフフ。」

アドレナリン・コネクション

青春学園推理ゲームじゃ

さあ、お次は『アドレナリン・コネクション』だ。ゲームの概要はこうだ。

新任の男性教師が、校長に届いた脅迫状の差出人を捜すように校長じきじきにいいわたされる。もちろん、新任の男性教師は君だ。えっ、イヤーンわたし女よっていいったってダメ。男になりきるのだ。

左が校長。右が副校長じゃない教頭。

左の人は生徒じゃありませんよ。先生だよ。

と、横道に話がそれたが、プレイヤーはとにかく学校、学校のまわり、郊外、と、調査をして、なんとか手がかりを見つけなくてはならないのだ。

でも、調査はスムーズにいくはずがなく、生徒に質問をしようとすると誘惑されたり、何者かにワナにハメられたり。まあ、そりゃそうだ、スンナリ解決してしまってはおもしろくないかんねえ。

ストーリーとしては、こうだけど、メッセージの量がスゴイ。なんったって、400字詰め原稿用紙100枚以上だかんね。えっ、それってどういうふうにスゴイの、っていう人のために。つまり、同じ場所で同じコマンドを使っても2度目はちがうメッセージが出てきて、ちゃんと新しい展開に移っていくわけ。だって何度も何度も同じメッセージ聞かされるのってほんっとに苦痛だもん。その点、えっ、またちがう情報得ちゃったって喜びがあるもんね、コレ。

ディレクターの岡部氏じゃあ。だれ、学生さんっていったの？

いい忘れたけど、これってコマンド選択なんだ。新しい情報を入手するに従って、行ける所や、会える人間が増えていくっていうあれなのよ。

もう1つ、知っておいてもらいたいのが、アニメ・グラフィックの量。これはなんと、400枚もある。学校の教室やプールや校長室や、えっ、全部学校じゃないって？　うーんとね、今のところここまでしかできてないんだもーん。『新玉』と同じく98が8月21日に発売されるから、いまできてるのはほんのサワリだけなんだ。でも、なかなかダンボの耳にはさんどくにはいいソフトだと思わない？　足早に2本も紹介しちゃったけど、うーん、わかったかな？　でも、8月はアドベンチャーファンにとってはなかなか待ちどおしい月だってことはわかってもらえたと思う。くるんまでした。

教室ではこんな美人の生徒がいたりして。

マズイんじゃないの、そんなことしちゃ。

逆に先生のほうがタジタジだったりして。

ただの化学実験室です。

こんなりりしい男子生徒もいたりする。

ウワー、ついには水着姿だよ。水着。

●アドレナリン・コネクション　PC-8801SRシリーズ、PC-9800シリーズ　Ⓣ7,800円

早くもビーサンだ！

原宿のキディランドで、おみやをみつけた。ブタとワニのビーサンです。2人にプレゼント。

都会の事件は 聞きこみ捜査の腕まえだけでは解けないのよ!

リバーヒルソフト

マンハッタンレクイエム

●マンハッタンレクイエム PC-9800シリーズ

3通の手紙から物語は始まる

リバーヒルソフトの新作『マンハッタンレクイエム』が完成間近ということで、われわれ編集部K&Sは、一路、博多へと飛んだ……、となるはずだったのだが、今回はなんとブルートレインにゆられていくことになった(Sは鉄道ファンなのだ!)。ま、夜行列車で旅行するというのもなかなか味があってよろしいのですが、慣れが必要ですな。ゆれている電車の中で寝るというのは、なかなかむずかしい。少なくとも初めて乗るときには、仕事以外で利用するのがいいでしょう。てなわけで、少々カゼぎみのうえに寝不足のKとSは新しいビルに引っ越して間もないリバーヒルソフトへと向かったのであった。新しいオフィスは、博多の繁華街にある親不孝通り(!)の近くにある新築のビル。そのビルのワンフロア全部がリバーヒルのオフィスなのだ!

美しいオフィスに度肝をぬかれながら、われわれは、さっそく『マンハッタンレクイエム』の完成直前のバージョンを見せてもらうことにした。

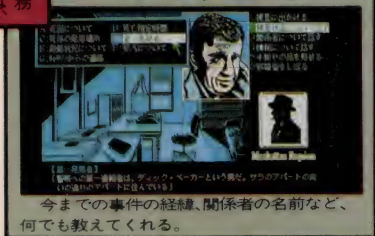
すでに何度か紹介しているが、「J.B.ハロルドシリーズ第2弾」ということで、あの『殺人倶楽部』の次に来る作品であるが、このゲーム自体単独のものとして遊ぶことができる。

パッケージの中には、3通の手紙と、ニューヨークの地図、それに、

捜査開始

①中に入る。
②移動する。
③市立図書館に行く。
④BARブレスに行く。

ゲームはジャド・グレゴリーの事務所から始まる。彼からの情報なくては、捜査を始めるのは不可能だ。さっそく中に入ってみよう。

ジャドの事務所へ

今までの事件の経緯、関係者の名前など、何でも教えてくれる。

J.B.に3通の手紙が届く

リバーヒルの新しいオフィスは

最近、新しいビルに引っ越したばかりのリバーヒルソフトにおじゃました。ビルのワンフロアをすべて貸り切ったオフィスは白で統一された美しい仕事場であった。

手帳と登場人物の顔がならんでいるシールが入っている。３通の手紙には、J.B.ハロルドが、今回の事件に巻きこまれることになった発端と、彼が、ニューヨークまで来ることになったいきさつ、殺された（かどうかはまだわからない）サラ・シールズに関する情報などがうまくもりこまれている。この３通の手紙を見ている時点で、もう自分がJ.B.ハロルドになったような気分になってくるとともに、自然に物語の中に入りこんでいける。

ゲームは、J.B.ハロルドが、ニューヨークにある、ジャド・グレゴリーのオフィスの前に来たところから始まる。初めは彼に会い、事件に関するあらゆる情報を聞き出すのがいいだろう。実際、彼こそが、今回の事件の依頼者なのだ。ジャド・グレゴリーとJ.B.ハロルドの関係については、『殺人倶楽部』をプレイしたことのある人なら知っているだろうが、このゲームを進めていくうちにわかってくる。ジャド・グレゴリーの娘が勤めている市立図書館でもさまざまな情報を得ることができる。

こうして集めた情報をもとに、J.B.ハロルドはニューヨークの街の中を手がかりを求めて歩く。すべては、人間と会うことから始まる。物語の中には、40人以上の人間が出てくる。

大都市、ニューヨークの住人である彼らは、地方から来た刑事にそう簡単に心を開いてくれるものではない。

捜査の技術だけではなく、J.B.ハロルドの人間性を理解して、それをうまく利用することが、このゲームを解くかぎとなるかもしれない。今回は、単なる予告である。完成したらじっくり紹介するぞー！

捜査に出かける！

さてどこから始めるか……。

ニューヨークが舞台となっているから、捜査する場所も、実際の地名が出てくる。ただし聞きこみをするにはさらに細かい地名を知っていなければいけない。

市立図書館

ここが、ジャド・グレゴリーの娘さんが働いている市立図書館。ここでは新聞を見たり、いろいろな情報を聞いたりすることができる。多いに利用しましょう。

BARブレスに行く

①捜査休憩。
②捜査再開。
③ジャドの事務所に行く。
④市立図書館に行く。

BARブレスは、その名のとおり、J.B.がひと息つくところである。やはり酒はバーボンか。

聞きこみをする！

40人以上（死んだ人もふくむ）もいる登場人物のキャラクター、人相、職業は念入りにつくりあげられている。いかにも「ニューヨークに住んでいる」っていう人たちがビシバシ出てくる。

ショールームもある博多人形の店「みます」に行ってみると生首そっくりの博多人形が迎えてくれた。人形を見てたら、島田洋子が出てたキャメイ石鹸のCMを思い出したぜい。

来福みやげはこれですたい！

日本へ来ることを来日、福岡へ来ることを来福という。福岡へ来る人はみんな幸せになれる。オミヤゲは博多人形。

心を満たす先端技術 —— Human Electronics
遊びや学びでのパソコンです。
A1コンポで楽しもう
A1ワープロ 文章作成
ゲームもいいけどワープロも欲しい。そんな人には便利な一体型のワープロ・プリンタをどうぞ。24ドット、連文節一括変換、住所録機能つき。これ一台でワープロが楽しめます。
A1ネット 通信
パソコンの新しい楽しみ方、パソコン通信が、いま人気上昇中。通信モデムカートリッジ(FS-CM820 標準価格29,800円)で手軽に実現します。
(テレビは別売)
ワープロ・プリンタ(別売)
FS-PW1
標準価格49,800円
ジョイパッド(別売)
FS-JS220
標準価格1,500円
パナソニックA1があれば、遊びに学びに、どんどん楽しさが広がります。
また来た、もう来た。メガロム第二弾も、話題のソフトがいっぱい。MSX2ならではのリアルで大迫力のゲームに、僕らの遊びがますます加熱する。その上、ワープロや通信、データ保存、ビデオ編集などへA1コンポで広がります。
広がるね、A1コンポ。●データ保存に、3.5インチフロッピーディスクドライブ(FS-FD1標準価格44,800円) ●ビデオテロッパ(FS-UV1標準価格39,800円) ●MSX用オーディオユニット(FS-CA1 標準価格34,800円)
パナソニック MSX2 パソコン
FS-A1 標準価格 29,800円
▶ボディカラーは2色:-Kブラック、-Rレッド▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBケーブル(別売FS-VC3011標準価格3,000円)が必要です。▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業株情報機器部 PC 係まで。MSXはアスキーの商標です。
打てて、遊べる、ワープロ・パソコンです。
これは便利。買ったその日からワープロができる。
もちろんゲームもすごい。パソコン通信もできます。
ワープロ・パソコン FS-4600F 標準価格138,000円
CA1
松下電器産業株式会社

歴史は、時空外未来人「HAYATO」との接触から始まった。

It's future century ———. Hayato and Riza were time-travelers.

時空間漂流伝説「HAYATO」が、いまあらわれる。舞台は、戦国時代のNIPPON。

They have been to travel all time and space at will, ancient China or Europe of the Middle Ages.

時空の亀裂から戦国時代の日本にたどり着いたHayatoとRiza。

Suddenly the autogauge of time-machine got out of order with high metallic voice.

Rizaは、闇将軍に捕えられ、邪光島の奥深く幽閉されている。

Theirs computer-room which was joined with jet was cut by a white flash.

奇抜な時代設定で君に贈るタイムクロスR.P.G

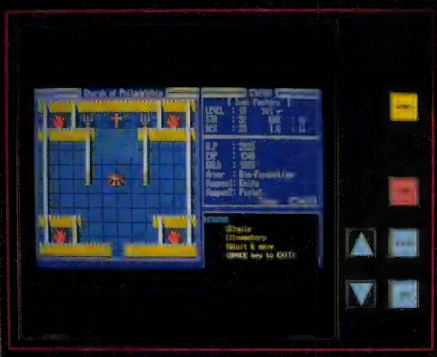
HAYATO

■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH
■X-1シリーズ■5"2D版(2枚組)■近日発売

TAKERU価格¥5,800

●このゲームは企画：武尊、開発：プラニン よるものです。

HAYATO
時空間伝説「隼人」
時空に突然起こった亀裂から生まれた奇想天外な戦国譚、時空間漂流伝説隼人。
TAKERU
by
ORIGINAL
SOFT

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊
現代の痛快・愉快・豪快・快感情報が、「TAKERU」から発信。
このソフトは武尊でしか買えません
ORIGINAL SOFT
戦闘シーンがより高度になったタケルオリジナル「ジェネシス」。さらにFM音源対応。
GENESIS THE ERA
──AD2900年代。帝国軍と連合軍の戦いにおいて使用された、最終核兵器により、
人類が築き上げてきた文明も終わりを告げた。時は流れ、それから数百年。
核シェルターによって生きのびた、わずかな人々は小さな街を再建し、細々とだが、幸福な生活をしていた。
ところがいくつかの街が"サタン"と名乗る集団に壊滅させられ、人々の間に不安が広がった。
「もうすぐ世界の終わりが来る。悪魔が復活したのだ」とささやかれ始めた……。
勇者よ!姿をあらわし、人類を救え!!
ジェネシス
■スクウェア ■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH ■5"2D版
TAKERU価格 ¥4,900

新世代ロールプレイング、
ファルコムより誕生！
Ancient Ys Vanished Omen
イース

イース Ys

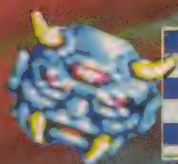
7/25
X1シリーズ
新発売!!

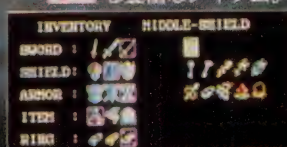
幾重に織りなす謎の世界（イマージュ）

大いなる奇跡の書"イース"が呼び覚す壮大な物語（ストーリー）。

完全重ね合せ処理をしたフルカラースクロール。

森の奥には不思議な洞窟が…

グラフィック表示される豊富なアイテム。

ド迫力のデカキャラ対決が盛り沢山。

右へ左へと飛び回る宿敵ドラゴン!

見やすいマルチウィンドウ表示。

いろいろな人の話を聞くことが冒険の近道

パソコンのFM音源とは思えない美しく臨場感あふれるBGM。

闘いですさんだ心が、ふとなごむ瞬間

古文書のイメージそのままのパッケージが、めちゃシブイ! マニュアルも、ハードカバー付の超豪華本だぜ!

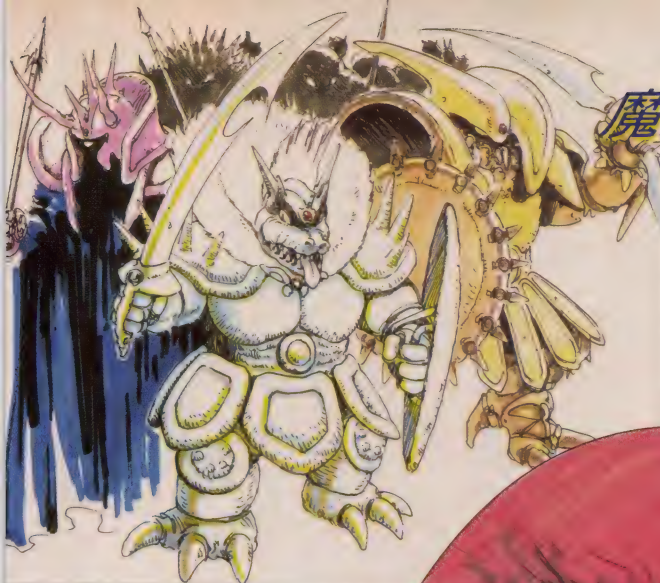
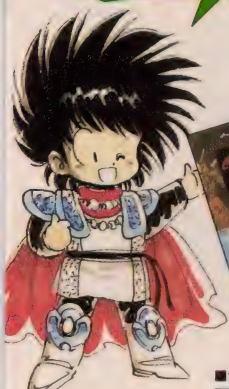
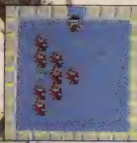
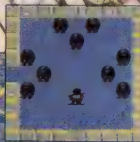
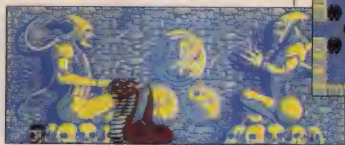
新　発　売：X1/X1turbo
好評発売中：PC-8801mkIISR/TR/FR/MR/FH/MH/VA/

第1部／第2部　2枚組(5"2D)　＊シングルドライブ可

¥7,800

通販(〒200円)　通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・POPCOM係までお申込みください。

〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトーヒル
TEL 0425(27)6501代

XANADU
FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER II
ザナドゥ
ザナドゥ シナリオII
まったく新しいタイプのゲームと言われた「ドラゴンスレイヤー」の流れを受け継ぎ、"リアルタイムRPG"をひとつのゲーム・カテゴリーとして確立させた「ザナドゥ」。
彼が衝撃のデビューを遂げてから1年8ヶ月。瞬く間にヒット街道を駆け昇り、№1の座につくとともに、数々の記録を塗りかえていった。そして、「ザナドゥ」から11ヶ月後、より深みを増して、「ザナドゥ　シナリオII」の登場。"ザナドゥ現象"とも言える一大ブームに拍車をかける形となった。
そして今――、
ひとつの時代を築きあげた「ザナドゥ」「ザナドゥ　シナリオII」は、永遠にその勇姿を止め、新たな輝きを放ちはじめる……。
世代を極めた永遠の英雄
大好評発売中の3冊。キミはもう持ってる？
「ザナドゥ」1,2,の全てのデータがここに記録されている！
話題独占!!
売り切れ店続出！
■「ザナドゥ データブック」
MIA 1・2巻　定価各1,300円
■「ザナドゥ　コミックス」
角川書店　定価880円
Falcom
日本ファルコム株式会社

■ザナドゥ　シナリオII

機　種	メディア	価　格
PC-8801/mkII専用	5"2D	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5"2D	¥5,800
X1C/F/turbo	5"2D	¥5,800
PC-9801F/VF	5"2DD	¥5,800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥5,800
PC-9801U2	3.5"2DD	¥5,800
FM-7	5"2D	¥5,800
FM-77/AV	3.5"2D	¥5,800

■ザナドゥ

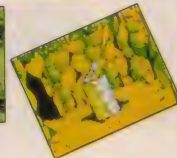
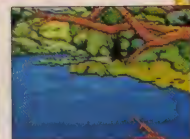
機　種	メディア	価　格
PC-8801mkIISR専用	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801/mkII	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801mkIISR/FR/MR専用	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801E/F/VF	5"2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥7,800
PC-9801U	3.5"2DD	¥7,800
PC-9801E	8"2D	¥7,800
X1C/F/turbo/turboII	5"2D(2枚組)	¥7,800
X1/C/F	カセットテープ(2本組)	¥6,800
FM-7	5"2D	¥7,800
FM-77/AV	3.5"2D	¥7,800

＊ディスク2枚組の場合も、シングルディスクでプレイできます。

アステカII

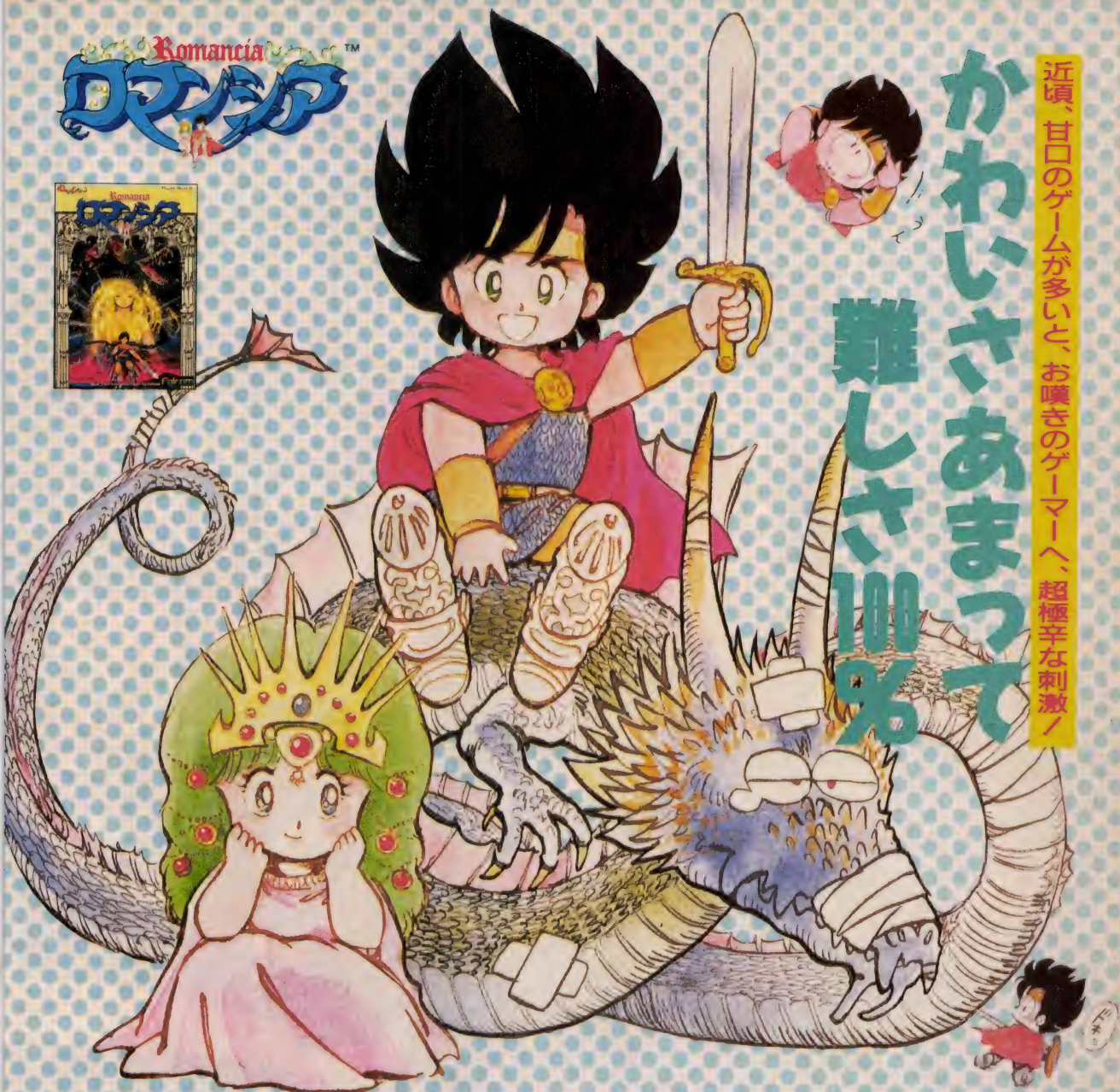
理由 その3　ソノ気にさせる陰険さ

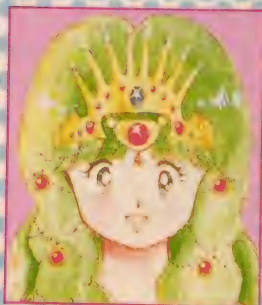
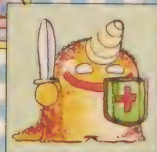
どーも近頃のＡＶＧは素直すぎる。
ストーリーの展開といい、仕掛けや謎といい、あまりにもパターン通りで、ちょっとばかりＡＶＧの得意なゲーマーには、歯ごたえがなさすぎるんじゃないかナ?!
その点、自慢じゃないけど、「太陽の神殿」はパターン通りのプレイをしてたんじゃぁ、絶対に解けましぇん。なんたって、まれに見る陰険ゲームだもんネ。
これでもかっ！と、いつでもどこでもゲーマーのウラをかいてくるあたりは、はっきりいって根性ワル。でもその陰険さが、かえって快感だったりして……。
この挑戦的かつ挑発的な陰険さが、いやがうえにもゲームにドップリと、のめりこませてくれるってわけだ。
といっても、ゲームにのめりこむワケはそれだけじゃない。
画期的にカッコいいＢＧＭの数々も、めーいっぱいゲームのムードを盛り上げて、ソノ気にさせてくれるのダ。

だ・か・ら、「太陽の神殿」はオモシロイのさっ！

機種	価格	
PC-8801 mkII SR FR MR	2枚組	¥7,800
PC-9801シリーズ		¥7,800
X1/X1turbo	2枚組	¥7,800
FM7/77/AV	2枚組	¥7,800

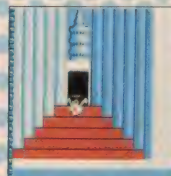
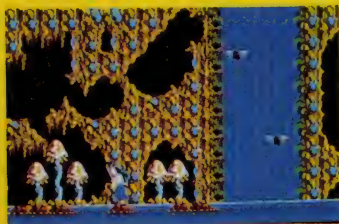
※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。

日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトーヒル
TEL 0425(27)6501代

Romancia
ロマンシア™

近頃、甘口のゲームが多いと、お嘆きのゲーマーへ、超極辛な刺激！

かわいさあまって難しさ100％

こんにちは、私がセリナです。
ゲームの中では、悪い王に捕らわれていて、ほとんどお目にかかることもありませんでしたネ。今日は、その分まとめて、お話しさせていただこうかしら……。
「ロマンシア」のいいところといえば、やはりキャラクターじゃないかしら。
かわいいイラストは、あちらこちらで評判になっているというし、画面上でチョコマカと動きまわるキャラクターも、本当に愛らしくて、憎らしいはずの敵のモンスターたちでさえ、なんとなく憎めなくなってしまう感じ……。
パソコン・ゲームというと、どうしても男の子だけのもののように思われてしまうけど、「ロマンシア」のようなかわいいゲームで、もっともっと、女の子のゲーマーが増えてくれるとうれしいナ、なんて思います。
次回の「今月の告白」は、最終回。いよいよ、ファン＝フレディ王子の巻をお送りします。
どーぞ、お見逃しなく！

好評発売中

対応機種	メディア	価格
XIC/F/Turbo	5インチ2D	¥6.800
XIシリーズ	テープ	¥5.800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6.800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6.800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6.800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6.800
PC-8801/mkII	5インチ2D	¥6.800
MSX	1メガROM	¥5.800
MSX2	1メガROM	¥5.800

〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル
TEL 0425(27)6501代

本領発揮、テレネット族。
そろそろ、いよいよ、いままで以上、テレネットの……氾濫。
CALLE SIERPES
CASA DEL CURA
CASA PACO
夢幻戦士 The Fantasm Soldier
ヴァリス
優子はごく普通の女子高生。ところがある日、ヴァニウィの幻想王女ヴァリアによって〝ヴァリスの戦士〟として選ばれ、その運命は一変する。ヴェカンティの夢幻王ログレスと手下ヴォーグ達が次元を超えて襲ってきた。5つの〝ファンタズム・ジュエリー〟とは？　4人の魔王とは？　数々の謎の答えを求めて、今戦いが始まる。
★1ステージ最大1024画面！
★64×32ドットのフルカラー・ビッグキャラ！
★AV(音像)空間に広がるニュー・ビッグ・アクション！
●PC-8801mkII SR・FR・MR/TR（5″2D 2枚組）
●X1/C/ ターボシリーズ（5″2D 2枚組）　●FM77AV専用（3.5″2D 2枚組）
●PC-9801シリーズ（5″2HDは1枚、5″2DD・3.5″2DDは2枚組）各￥7,800
● MSX メガROM ￥6,800

FINAL ZONE
ファイナル・ゾーン

—— WOLF ——

複数行動モードによるフォーメイション・アタックが迫力満点！他にはない多くの特長をもつシューティング・ゲームの雄

★アニメによるメンバーの会話シーン！
★ゲーム結果に応じたマルチ・エンド方式！

●PC-8801mkIISR/FR/MR/TR（5"2D2枚組）¥6,800
●X1/C/ターボシリーズ（5"2D2枚組）¥6,800
テープ版（2巻組）¥4,800
●MSX メガROM ¥6,800

●ビッグ・イベント　デジタル・デビル物語 女神転生の発売を記念して、全国各地でゲーム大会を開催中。プログラムは、①女神転生の内容紹介　②ゲーム中に流れるテーマ曲・BGMの発表　③インストラクターのデモプレイ　④一般参加者（キミのことだ！）によるゲーム大会　⑤テレネット・オリジナルグッズのプレゼント抽選会…などなど。さらに、④の優勝者には東京で開催される決勝戦への進出権が！地方大会の日程は7月の土・日曜日。会場はユーザーホットライン(03・268・1268)で即チェック！！

株式会社日本テレネット

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03(268)1159

デジタル・デビル物語(ストーリー)

女神転生

めがみてんせい

★3D階層構造のアクションRPG!

★ラビリンスに展開される壮大なストーリー!

★攻撃に思考・論理パターンをもつ敵キャラクター!

弓子を探しアッシャー界をさ迷う中島

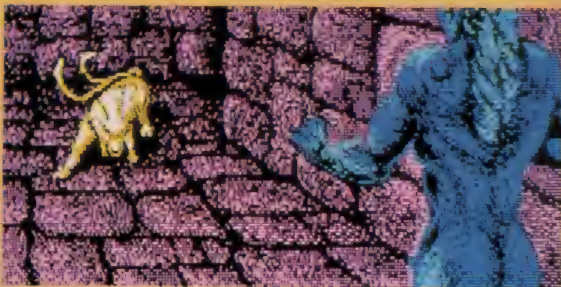
弓子の前世の姿、イサナミ

中島の忠実な僕、ケルベロス

前世で結ばれていた二人か、今、再び…

3～7面にいるケルベロスを見つけ救いだせ

中島くん…私、今どこにいるのかわからない…何も見えない…怖い、お願い助けて…。地の底深く、静寂な闇に包まれた魔の領域。未知の恐怖に足がすくむ中島。その時「勇気を出して進むのです。魔の手から弓子をとり戻すために…」と優し[illegible]の声がした。声の主に勇[illegible]られて進む中島の前に[illegible]黒い影が走り抜ける。「[illegible]」ヒノカグツチを握る指[illegible]に力がこもる。「出方をつ[illegible]がっているらしい…ヤ[illegible]ラは知的生命体なのか!?」

「デジタル・デビル・ストーリー 女神転生」
1987日本テレネット 開発協力 株アトラス

●PC-8801mkIISR／FR／MR／TR（5″2D 2枚組）¥7,800
●FM77AV（3.5″2D 2枚組）¥7,800
●X1／C／ターボシリーズ（5″2D 2枚組）¥7,800
●PC-9801シリーズ（5″2HDは1枚、5″2DD・3.5″2DDは2枚組）
¥7,800（256KB以上のRAMおよび漢字ROM必要）
●MSX メガROM ¥6,800

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル
TEL 03(268)1159

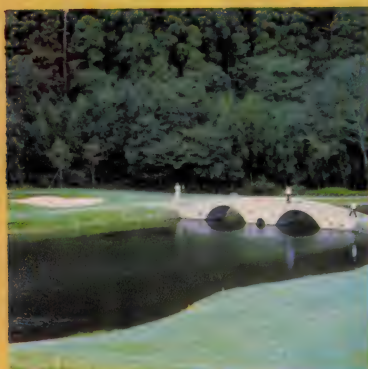
資料請求券
ポプコム
8月号

アルバトロス 名門コースI/II

これでまたパソコンゲームのフィールドが拡がった

多くの人々の賛同と協力のもとに実際の名門ゴルフコースを取込むことに成功

JUN CLASSIC COUNTRY CLUB

好評発売中

オークヒルスC.C.

JUNクラシックC.C.

●本物のトーナメント・コースをパッケージ
●キミのゴルフ感覚でプロのスコアに迫れ！

実在の有名なゴルフコースを画面のなかで回ってみたい——そんな願いにこたえて、今、新たに〝名門コースI／II〟をキミの手に。パッケージされたのは、オークヒルズC.C.とJUNクラシックC.C.の2カ所（ともに36ホール）。オークヒルズはアプローチに高度な戦略性を要求する本格派。そしてJUNクラシックは、毎年9月の〝ジーン・サラゼン杯〟で知られたコースだ。さあ、倉本のロングショット、青木のパッティングをキミの手で再現！

打球を追って、画面か高速スクロール

フレイヤーのゴルフ・センスをそのまま反映

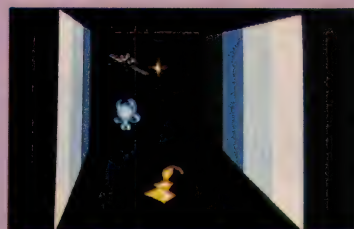
多彩なビジュアルシーン

●PC-8801mkIISR／TR／FR／MR（5″2D 2枚組）
●X1／C／ターボシリーズ（5″2D 2枚組）
●PC-9801シリーズ
（5″2DDは2枚組、3.5″2D、5″2D 2枚組）
●FM7／77シリーズ（3.5″2D、5″2D2枚組）各4,500

※名門コースI／IIは、アルバトロスのシステムディスク（No.1）がなければ使用できません
※画面とパッケージ写真はアルバトロス本体のものです

※ディスク版はすべて1ドライブ対応です。※付記のない画面写真はPC-8801mkIISRによるものです。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。
MSXはアスキーの商標です。マークのメガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

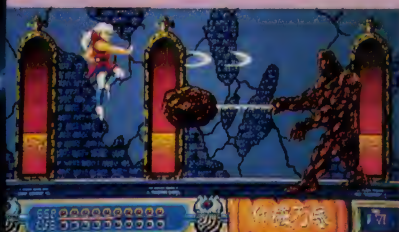
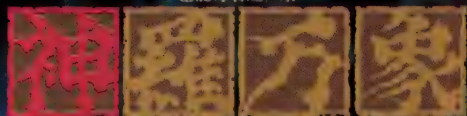
※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

LUXSOR
NIGHT OVER EGYPT

★2Dから3Dへ
★連続興奮シューティングゲーム

エジプト古代語で書かれた本を読み進むうちにフィリップは確信する。「アブシンバル神殿に何かがある」彼はさっそく機体を手に入れ改造を始める。今回の危険な冒険を乗り切るために機体の戦闘性能を高めるためだ。本に書かれた「約束の時」は迫っている。彼はアブシンバル神殿を求めて、唯一の手がかりであるポイント1のピラミッドへ向かう…2Dから3Dフルスクロールへ。場面に応じてアクションが変化する新しいリアルタイムシューティングゲーム。「約束の時」が来るまでにあなたはどこまで行けるのだろうか。

●PC-8801mkIISR／FR／MR／TR（5″2Dは2枚組）¥7,800
●FM-77AV（3.5″2D 2枚組）¥7,800

近日発売！

超能力者達の塔
神羅万象

★初のPC88VA専用!!

ある夜、男達は女神ソラリスの声を聞いた。「いま光の塔に危機が近づいています。…しかし、今の私には闘う力はもう残されていません。…あなたに光玉を手に入れる力があれば神となれるでしょう。さあ、光の塔へ…魔王はもうそこまで来ています」大迫力の2D、3Dモードによる戦闘シーン。光玉とは？魔王とは？VAを極めたリアルなキャラクターアクションはあなたを3009年、神の支配する文明へ誘い込む。

●PC-88VA専用（5″2HD 2枚組）¥7,800

株式会社日本テレネット

〒162　東京都新宿区東五軒町1番9号　片岡ビル
TEL 03(268)1159

資料請求券
ポプコム
8月号

今、MSXの限界を超えた宇宙(せかい)が拡がる!!

RAM 16K以上

2M(メガ)ROM
7/18発売!
6,800YEN

▲敵惑星に降下

▲アニメシーン(各種登場)

▲"READY"

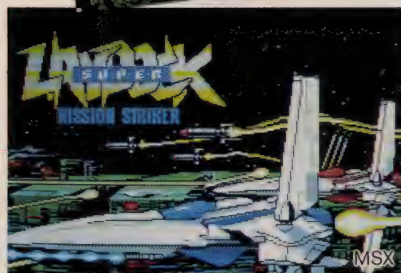
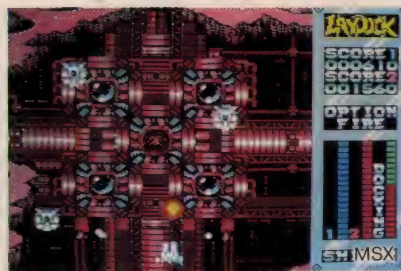
▲敵要塞心臓部に到達

ユーザーの反射神経に挑戦します!

あのレイドックが、スーパーレイドックとなってMSXに新登場!

▲Eープラントを攻撃せよ!

▲敵基地内部を破壊せよ!

▼イメージイラストレーション

どこがSUPER(スーパー)なのか?

①2メガビット大容量使用によりスーパーレイドックの膨大なプログラムとデータをROMカートリッジに収めることができました。
②6ステージから14ステージへ一気に倍増!超高速スクロールステージもあります。もちろんグラフィックスはMSXの限界を超えたスーパーマップドグラフィックス。
③動く超巨大キャラが登場!なんとあの「ディーヴァ」の"ヴリトラ"も出現します。
④ストーミーガンナーは、レベルによってスピードを3段階に調節可能。縦合体、横合体ももちろんできます。オプションウエポンは10種類装備でパワーアップ!しかもゲーム中にコ・パイロットの操作により任意のオプションウエポンに変更できます。このオプションウエポンは1人プレイ時でも使用できます。新たに、サイドミサイル、全方向可変バルカン砲、超高熱光弾などが加わりました。
⑤パイロットとコ・パイロットの交替ができます。合体時の状態に応じて、一方がパイロット(操縦士)、もう一方がコ・パイロット(オプションウエポン操作)となります。
⑥従来のシールドエネルギーに加えて、新たにドッキングエネルギーを採用!合体はドッキングエネルギーが一定値以上ないとできません。このドッキングエネルギーは2機が分離している間に増加します。
⑦PSG3音をフルに使ったBGMは、16曲以上。軽快なノリでプレイヤーの聴覚を刺激します。
⑧パスワードとしてデータをセーブすることが可能です。

階級章進呈!!

君はColonel(宙軍大佐)になれるか。

スーパーレイドック全14ステージをクリアした方の中で、とくにレベルが高い人には、もれなく階級章を進呈します。マニュアルにある「階級章申し込み用紙」に所定の事項を記入の上、T&E SOFTまでお申し込み下さい。(お申し込みは1回限りです。)
また、栄誉ある宙軍大佐の称号を受けられた方の中から副賞として、先着50名様に、T&E特製の表彰状とレイドックTシャツを、先着100名様にはT&E特製の表彰状を進呈します。
どしどし御応募下さい。

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単。あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集中!! ★T&E SOFTテレフォンサービス☎名古屋(052)776-8500

RAM
16K以上

2メガROM使用

内容は他機種と同様!!

●RAM16K以上の全てのMSXでプレイ可能!

¥6,800 で発売中

■戦略シーン

はじめ両軍共、植民星系数・艦船数それに総合生産力には大きな違いはありません。ゲームスタートすると帝国軍(コンピュータ)は一手進むごとに、植民星系への投資や税金の収集、艦船の建造とその配備、艦隊の派遣を行ない、そして中立星系を攻略してきます。その攻略に成功すると、生産力が上がり帝国艦隊の強化が早くなります。
基本的な作戦とは無理のない収税で資金を集め、それを星系投資と艦船建造にバランスよく配分し、帝国軍より先に艦隊を増強し、星系を攻略することと言えます。

■艦隊戦シーン

画面左が自軍、右が帝国軍で、自軍の艦の配置が終わると、敵艦をコンピュータが配置して戦闘が始まります。3回の戦闘ごとに戦闘継続か撤退かを選びます。敵艦隊が撤退することもあります。
劣勢でも作戦次第で勝利することが可能です。そして、壊滅させた敵艦隊からは重要な情報が得られることもあります。

■惑星戦シーン

惑星を制圧することが目的です。投入する艦隊が充分な戦力を有し、かつ惑星降下直前における補給及び爆撃の位置と時間設定が戦術的に正しければ、惑星攻略に成功する確率は高いのです。あとはドライビングアーマー(地上制圧用攻撃型パワードスーツ)を操る君の腕次第です。

「ディーヴァ」発売記念作文コンテスト入賞者決定!

T&E SOFTでは、アクティブシミュレーションウォー「ディーヴァ」の発売を記念して、「パソコンソフトに望むもの」というテーマで作文を募集いたしました。昭和62年3月31日を持ちまして応募を締め切らさせていただきましたが、約900作品が寄せられました。多数の御応募ありがとうございました。
広告等に告知いたしましたとおり、去る6月3日(水)、東京京王プラザホテル「かつらの間」にて、パソコン11誌の編集長及び弊社スタッフが出席し、「ディーヴァ」発表記念作文コンテスト選考会を開催し、審査を行いました。
「パソコンソフトに望むもの」というテーマで、少ない枚数(400字詰原稿用紙3~5枚程度)にもかかわらず、貴重な御意見、御要望等をいただき、ソフトハウスにとってたいへん有意義なコンテストになりましたことを、ユーザーの皆様に感謝する次第であります。今後の開発の参考にさせていただきます。
審査の結果、次のように入賞者が決定いたしましたので、お知らせします

優秀な作文を応募していただきました入賞者の皆様、おめでとうございます。賞状及び副賞は発表と同時に発送させていただきました。また、お忙しい中、厳正な審査を行っていただきましたパソコン11誌編集長の皆様には深く御礼申し上げます。

㈱ティーアンドイーソフト

ATTACK'87 in OSAKA 開催のお知らせ

会場/ABCエキスタ(アクティ大阪内)
大阪市北区梅田3丁目1番1号
大阪ターミナルビル15階
入場無料(右の地図をご覧下さい。)

日時/8月23日(日)・午前10時~午後4時

発売直後のMSXスーパーレイドックのゲーム大会や、今年末発売予定の新作ソフト㊙情報公開等、盛りだくさんの企画を用意してお待ちしています。もちろん、どなたでも御参加でき、入場無料です。お気軽にお出かけ下さい。

MSX版 発売中!
総てのMSXで作動

● MSX 8K以上 MEGA ROM 1MビットROM採用 S-RAM内蔵……………¥6,400
●PC-8801・FM7・X1・MZ-2500/2000も発売中……………各¥6,800

MOVIE SPACE SHOOTING GAME
LAYDOCK
レ・イ・ド・ッ・ク

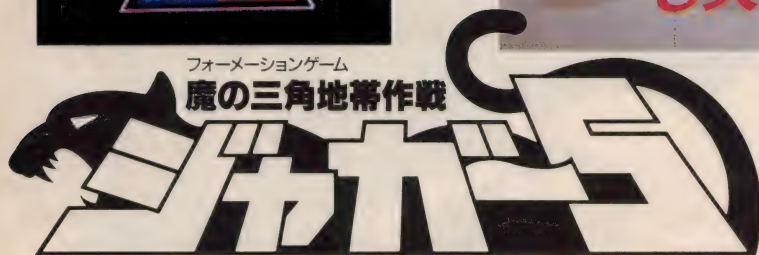
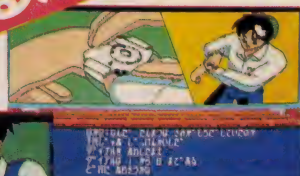
●FM77AV/20/40
3.5″2D版・2枚組……¥6,800
●MZ-2500/V2
3.5″2DD版……………¥6,800
●MSX2 …3.5″1DD版
RAM64K・VRAM128K専用 ¥6,800

MSXマークはアスキーの商標です。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。
■マガジンNo.14ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■87年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.14請求券 ポプコム8月号
87総合カタログ 請求券 ポプコム8月号

	FLICKY	CHAMPION プロレス・スペシャル	ロボレス2001
PC-8001mkII/SR	CT 4,800円	CT 4,800円	
PC-8801/mkII/SR	CT 4,800円 FDT 6,800円	CT 4,800円 FDT 6,800円	FDT 6,800円
MZ-1500			
MZ-2500	CT 4,800円	CT 4,800円	FDT 6,800円
MZ-2000/2200	CT 4,800円	CT 4,800円	
X1/turdo ※	CT T 4,800円 FD 6,800円	CTT 4,800円 FD 6,800円	FDT 6,800円 CTT 4,800円
FM-7/NEW7	CT 4,800円	CT 4,800円	
FM-77L2/L4/AV	FD 6,800円	FD 6,800円	FD 6,800円
S1			
MSX	ROMT 4,400円		ROM 5800円

Human Hudson
JAGUR
5大殺界、全面突破。
フォーメーションゲーム
魔の三角地帯作戦
ジャガー5
MSX MSX2
MSXはアスキーの商標です。
MEGA ROM
16K
メガROM使用
近日発売
希望小売価格 5,800円
新発売記念プレゼント！
ジャガー5についている愛用者ハガキを送ってくれた方の中から、抽選により100名様にステキなハドソングッズをプレゼント。さあ、シアワセモノは誰だ。プレゼント期間：S62・10・31まで
©1987 HUDSON SOFT・COMPILE
史上最強の戦士が、いま怒りのフォーメーションを組んだ。
世界征服を狙う悪の軍団が集まる魔の三角地帯。この拠点をたたき潰すために、ついに世界最強の5大戦士たちが立ち上がった。しかし、そこには手強い5大将軍がまちうけている。キミは、全知・全能を傾けてこの5つのエリアを全面突破し、将軍たちを倒さなくてはならぬ。そして、最後はいよいよ悪の大ボスとの一騎討ちだ。
勝利せよ。そして、平和を取り戻せ。
この夏、正義をとるか。愛をとるか。
※画面の写真は、PC-8801mkII SRで撮影したものです。
時空間サスペンス タイムパラドックス
Time paradox
©1987 HUDSON SOFT
超時間トリップ。
愛よ急げ、4次元のパラレルワールドへ。
アイコよ生きて！ミステリアスな殺人事件を追って、過去へ、未来へ。タイムマシーンの働きをシミュレートする、これがうわさの時空間サスペンス。時間のパラドックスの中で、謎が謎を呼ぶサスペンス。事件を解き明かし、アイコの死への運命をくいとめねばならぬ。キミよ、時空間を超えて、愛するものを救え！
適応機種
PC-8801/mkII、PC-8801mkII SR/FR/MR/TR、PC-8801FH/MH、PC-88VA、X1シリーズ、FM77/AV
8月上旬発売予定
希望小売価格 7,800円（ディスク版2枚組）
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル TEL011-841-4622
東京支社/〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1-1 ハドソンビル TEL03-260-4622
営業所/札幌・東北・名古屋・大阪・福岡

ヤシャ

YAKSA

魔空泉の封印は解かれ、
千数百年の野望が、今乱世を襲う

WOLF TEAM

音楽

美術

プログラム

★

ゲーム・デザイン

★戦国時代を背景とした、魔空からの悪鬼と夜叉との戦いをえがく超伝奇アクション・ロマン！

★ストラテジー(戦術)・シーンとアクション・シーンの融合で、スピーディなシミュレーション体験！

★会話モードを導入し、謎また謎のストーリー展開！

★アクション・シーンには全方向スクロールと3プライオリティ・グラフィックを採用！

PC-8801R／Hシリーズ&VA対応(特製カラーディスク3枚組)￥7,800

・1ドライブ対応・NEC純正ドライブ以外での動作は保証いたしません

MSX$_2$へ移植開始！

7月中旬発売

時は戦国時代。
織田信長によって解かれた魔空泉の封印、
そこより現われた魔空三人衆は信長に乗り移り
大規模な夜叉狩りを始めた。
全国18カ所の魔空泉を解き、
破壊の神・死魔神が千数百年前より抱き続けてきた復活を、
今まさに遂げようとしていた。
一方、最後の夜叉たる命を受けた若者がいた。
高野山の大師・円月心の最期をみとる最空と
師ルイス・フロイスを堺の港で見送る
修道士・九条院伊織のふたりである。
運命の男、最空と伊織。
18カ所の魔空泉を再び封印し、『YAKSAの法(ダルマ)』を知れ。
その時こそ、破壊の神・死魔神を倒せるのだ。
まだ、ふたりは自らの真の力を知らない……

★お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込みください。送料はサービスいたします。

資料請求券
ポプコム
8月号

特別付録
A5判・16ページにレタリング文字とペッタンシールかぎっしり。エアチェック派の便利ブック。
特製レーベルブック

TeLePAL

夏休み注目番組を大速報
怖さタイプ別ホラービデオ特集
人気番組特製グッズプレゼント

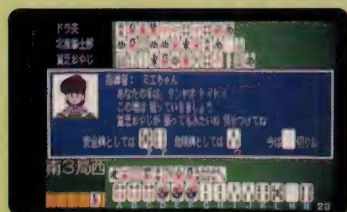
ブラウン・カーンさんも読んでいる。
積極的にブラウン管を使いこなす人の情報誌。

TV&VIDEO AIRCHECK MAGAZINE
TeLePAL

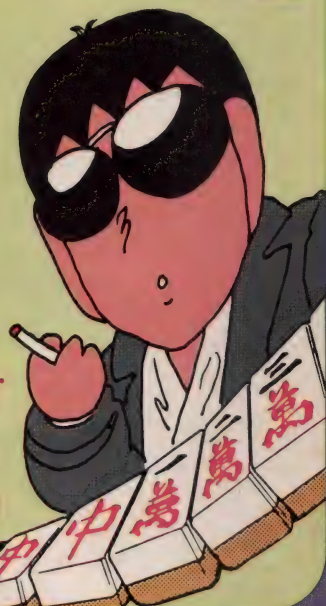
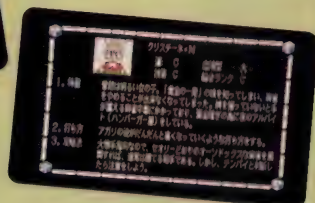
2週間分
TV番組表
7/4(土)→7/17(金)

「テレパル14号」〈好評発売中〉定価200円●小学館

X1シリーズ
7月中旬発売

麻雀ソフト初！
これが指導解説機能だ!!

ベテランは、スジ、またぎスジ、裏スジ、ワンチャンス、カベ、順目、フーロー数、捨て牌などの要素から相手のテンパイを読むんだ。
このソフト「ぎゅわんぶらあ自己中心派」でも同じ様に考えて、君にマージャンの指導をしてくれるぞ！
もちろん、指導者によって考え方が違うんだ。指導者がタコの時は「オールツッパリ」、ゴッドハンド氏の時は「ツモしか信じない」、といったような個性がついているので、いろいろな打ち方が研究できるってわけさ。これで今日から、君もマージャンのプロフェッショナル！

PC-8800シリーズ
PC-88VA対応
各機種移植開発中
5"2D 定価6,800円

Copyright Ⓒ 片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン
Copyright Ⓒ 1987 GAME ARTS/YELLOW HORN

SILPHEED
シルフィード
SUPER DOGFIGHTER

好評発売中

PC-8801mkIISR/FR/MR/TR/MH/FH（2ドライブ）専用
（2枚組）定価6,800円

・NEC純正内蔵ドライブ以外での動作の保証は致しません。
・PC-88VAでは動作いたしません。

スピーディーな通信販売！
ゲームアーツの通信販売は、なんと翌日発送！クロネコヤマトの宅急便であなたの家まで配達します。指定の銀行口座に代金を振り込み後、ゲームアーツまで電話でお知らせください。入金確認後、ただちに宅急便でお送りします。また、現金書留も御利用いただけます。
■住友銀行世田谷支店　普通口座579704

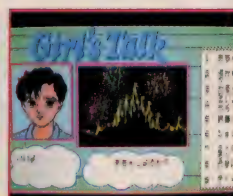
GAME ARTS

株式会社ゲームアーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F
Phone 03-984-1136
ユーザーサポート　平日10時～5時

CROSS MEDIA SOFT

女子大生交際図巻

恋ごっこしませんか?

実在の女子大生が"こんなゲームがあればきっと面白いだろうな"と考えて企画したのが、この「女子大生交際図巻」。収められているデータは、勿論5人の本当の女子大生の"生"のデータ。行動、会話、性格もそれぞれの個性に応じて全部違う。だからこそ現実感溢れるデートが楽しめる訳だ。さあ、君はこの5人とどこまでつき合うことが出来るかな。可愛いくて、ちょっとワガママな女子大生と楽しむためには、アノ手、コノ手、で攻略しなくっちゃ……ネ。

お待たせの…究極の恋愛シミュレーション・ゲーム

★キャラクター・デザイン/内田春菊
★読んでも楽しい「Girl's Talk マニュアル」(14ページ)付き
★〈あの娘が好きだ〉キャンペーン実施!

男の子必携のおしゃれな〈グルーミング・キッズ〉(写真)が1,000名に当るキャンペーン実施。詳しくは、ソフトのマニュアルを御覧下さい。

■PC-8801/mkII/SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA
好評発売中!〈ディスク版・3枚組〉 ¥7,800

●FM音源ボードがあれば、より楽しめます。
●近日発売予定:PC-9801シリーズ、FM-7/77/AVシリーズ

音楽がぐっと身近になった！

簡単操作の究極の音楽ソフト

■FM音源ボード（FM音源3声、PSG3声）による6声同時演奏を実現！
■MIDIにも対応。MIDIシンセサイザー（又は音源）の接続により、さらに最大8声の同時音出しをも実現。
■曲作りも何もかもが極めて簡単。音楽に詳しくなくても心配無用。ワープロ気分で楽譜を作って演奏できます。
■作った曲の楽譜がプリント・アウト。好きな音色の選択、作成もラクラク安易。
■大ベスト・セラー・ソフト「ミュージアム2」からこの「ミュージアム3」への曲データ変換もできるのです。
■気ままに使って楽譜が目の前を流れてゆく……。夢の実現へ、また一歩近づいた。

楽譜作成は極めてカンタン!!

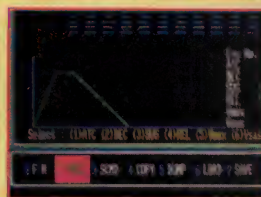
〈ワンタッチ入力で何でも出来る〉

- 面倒な楽譜入力は、数字キー、カーソル・キー、さらには、パソコン・キーボードのピアノ鍵盤対応化と3つもあるからラクラク簡単。
- 入力中でも←→キーで音符をスクロールさせることが出来るから、確認などもイージー。
- パートの指定や小節の指定も瞬時に実現。
- 勿論音楽に必要なキメ細い装飾（アクセント、スタッカート、タイ、3連符など）もワンタッチ入力。

MIDIにも対応、うれしい機能！

- MIDIに対応しているから、さらに最大8声まで使えます。
- MIDI音器があれば、入力は鍵盤からそのまま…。

自分だけの音色も簡単に作れるゾ!!

〈FM音源音色作成〉

〈PSG音色作成〉

- 楽譜を入力しながら、FM音源、PSGの音色が作成できます。
- 一曲中でFM音源32音色、PSGなら50パターンまで使用可能。勿論データファイル保存もOK!!
- 自分で作るのは面倒だという人には、既にセットされているFM音源64音色、PSG50パターンを選べばそれで万全。

PC-9801対応—お待たせしました!!

●入力方法に、さらにマウス対応が加わり、より簡易化。●3つのパートが同時に表示され、編集機能まで加えました。●400ラインならではのきめ細かいグラフィックの採用。演奏モードに、タイマー（曲時間が測定できる）、レベル・メーター（音の強弱で、光メーターがピコピコ動く）機能がついて、まるでCD感覚。見てるだけで嬉しくなってくる。

〈3パート表示と機能アップ〉

PC-9801ならではの機能アップ

MUSIUM3 ミュージアム3 EXPERT

■7月末発売！ 各2枚組 ¥9,800

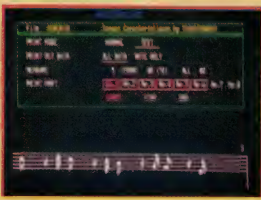
＊X-1シリーズ：ステレオFM音源対応、「MUSIUM X-1」として8月末発売予定!!

●PC-9801F/VF（5インチ2DD）●PC-9801M/VM/VX（5インチ2HD）●PC-9801UV（3.5インチ2DD）
（音源として純正サウンド・ボードもしくはMIDI楽器（ROLAND MPU-401が必要）が必要）

作った曲が直ちに聞ける楽しい演奏モードもバッチリ！

〈楽譜がスクロールする演奏モード〉

- 自分で作った曲の楽譜が、目の前を流れながらのプレイ・バックがすぐ出来る。
- 1曲づつ聴くも良し、曲を指定して演奏させるもよし、ジューク・ボックス感覚で楽しめる演奏モード。
- デモ曲もクラシックからオリジナル曲まで収録済。

プリント・アウト機能もお役に立ちます！

〈プリンターがあれば印刷も可能〉

- パート指定、小節指定も可能。最大8パートのスコアのプリント・アウトまでできます。
- なんと音色データまでも波形と共にプリント・アウト可能。

絶賛発売中！
- FM-7/NEW7（FM音源ボードが必要）
- FM-77/77AVシリーズ（FM-77L2/AVシリーズ以外はFM音源ボードが必要。富士通ステレオ MUSIC BOX対応）
- PC-8801mkⅡSR/TR/FR/MR/FH/MH/VA

各2枚組 ¥9,800

日本将棋連盟 段・級位認定ソフト

●日本で唯一の将棋週刊誌「週刊将棋」の豊富な実戦データから将棋ファンに人気の高い戦法「振飛車」に関する厳選された全30対局、300問を収録。●プロ棋士の実戦を追いながら、序・中・終盤のキー・ポイントに「次の一手」形式で問題が出題。選択した一手ごとに盤面が変化。プレイヤーの将棋センスが点数とメッセージで表示されます。実戦譜と変化譜の再現により、棋力もメキメキ向上。●将棋盤そのものの機能も加味して、プレイヤー自らの入力により学習研究にも最適。●マウス対応、棋譜プリントアウトもOK。●優秀プレイヤーに、日本将棋連盟認定の段級位を表示。

●PC-8801mkⅡSR以上 ●PC-9801シリーズ ディスク版（2枚組） ¥7,800

●販売 AVC 日本エイ・ブイ・シー株式会社

●発売 ビクター音楽産業株式会社

通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料（500円）を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18（共同ビル青山2F）日本エイ・ブイ・シー株式会社POPCOM係

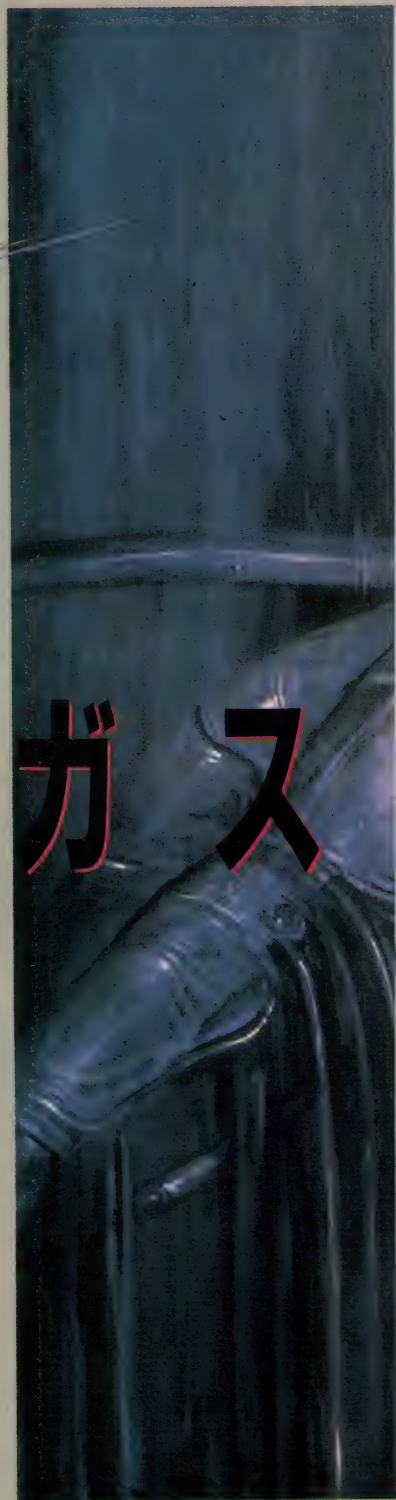
開発の都合により発売が遅れることがありますので御了承下さい。当社の商品は純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。当社の商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業㈱PS部
TEL.03-423-7901

「女子大生交際図巻」
資料請求券
POPCOM 87-8

「ミュージアム3」
資料請求券
POPCOM 87-8

誰も手を出すな、こ

ミッション遂行型
アクションロールプレイ。

噂の
獣神ローガス
ついに見参!!

発売延期が幾度となく続いた『獣神ローガス』が、ついに皆さまの前に登場することになりました。ご迷惑をお掛けしてごめんなさい。そのかわりと言ってはナンですが、精度が高い、マニア必須のゲームに仕上がりました。ミッション遂行型アクションロールプレイの傑作として、発売

いつはオレがやる…

前から話題を呼んでいた『獣神ローガス』。究極の痛快アクションの連続と、画期的なストーリー展開で'87のゲーム・シーンを彩ります。

主題性！ 集大成！ したいぜ！

ソフトウェア開発
株式会社ランダムハウス
埼玉県坂戸市末広町3-11
(営業所)TEL03-483-8666

PSYCHIC WORLD

⬅サイキック・ビームで攻撃だ！ う〜んハデだネェ。

もう発売されて2週間たったから、このゲームの凄さをたっぷり味わってる人も居ると思うけど、まだ未体験の不幸な君の為に、何処が今までのゲームと違ってそんなに凄いのか紹介しちゃうぞっ!!

これは、心臓に悪いゲームです。

まずは何と言っても、一人でプレイしててさえ、思わず「うわーっ!!」と叫び声を上げそうな程の戦闘シーン。敵は、現われると同時に攻撃してくるから、今までのR.P.G.みたいに「さてどうしようか…？」なんて考えていると、3秒でゲームオーバーね。だからって、のべつまくなしサイキック・ビームを撃ちっぱなしで歩い↙

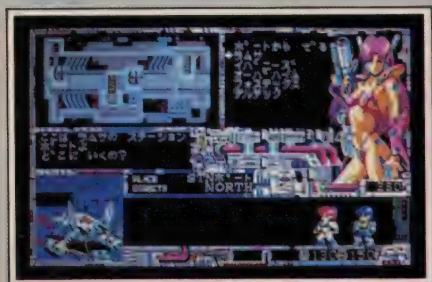
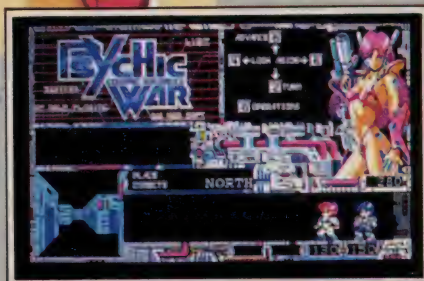
銀 河 超

てたんじゃ、こんどは仲間にしなくちゃいけない味方まで殺しちゃって、いつまでたってもアンドロイドと2人だけ…。前方に誰かが現われたら、瞬時に敵か味方かを判断して攻撃しないといけないから、1歩前進する度にもう頭クラクラ、手のひらジットリ、冷や汗タラタラ。「あれっ？シューティングゲームやってたんだっけ？」という位、攻撃の手に力が入るから、キーボード壊さないでね。こんなゲーム、きっと心臓によくないよ。

ANDROID

セクシーにグレードアップされたソルジャーのパートナー。新たなパワーアップパーツでソルジャーをたすけます。

60種の敵キャラ… フッフッ、それだけじゃない

キャラクターの多さ？ほかにもキャラクターの種類がいっぱいあるゲームってあったじゃない…などと言わないで。だって単に60種類のキャラクターがあるって言うだけじゃなくて、そのどれもがアニメーションで頭、尻尾、手、足などがバッチリ動いてるんだから！しかもっ!!敵キャラクターはそのキャラクターごとに、色や形の違ったサイキック・ビームを撃って攻撃してくるから、「あっ、こいつのビームは強そうだ！」とか、思わず感情がこもっちゃうわけね。

⬆ステーションポートから次はどこの星へ行くのかな？

PC-8801SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA V2mode/2ドライブ専用

〈定価8,800円〉各機種移植進行中！

資料請求券 POPCOM・8

お問い合わせ先／㈱工画堂スタジオ内KGDソフト 〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL.03-353-7724

超能力を操りし者たちの戦いが今始まる サイキックソルジャーに安息の日はない！

星暦3530年。全銀河の制覇をもくろむ帝国軍はKGD星域へも侵略の魔手を延ばし、強力な艦隊を背景に永久隷属を迫った。しかし、KGD星域の主要三星同盟はこれを拒否し、世に言う第1次星間戦争が始まった。以後、100年余にわたって続いた帝国軍の支配は、美人アンドロイドをパートナーとした勇敢な一人のソルジャーの活躍によって終止符を打たれることとなる。時に星暦3652年のことであった。

母星系に撤退を余儀なくされた帝国軍ではあったが、いまだKGD星域を征服し、銀河の覇者たらんとする野望を棄てたわけではなかった。そして星暦3656年、帝国軍はついに機械的にサイキック・ウェーブを作り出す装置を搭載したサイコアーマーの量産体制に入ったのである。

こうした帝国軍の動きが、クィラ星系に潜入していた諜報部員によってもたらされると同盟最高評議会は、帝国軍との全面的な武力対決は回避すべきであるという結論に達した。組織化されたサイキックソルジャーによってかろうじて帝国との武力均衡を保っていた同盟にとって、帝国の機械化サイキックソルジャーは脅威であり、力バランスの大きく傾いた現状では、到底勝算が見出せなかったのである。しかし、諜報部員からもたらされたもう1つの情報に依り、敵の戦略宇宙軍本部など軍事力の中枢である人工惑星の存在が明らかになった。最高評議会は、その敵人工惑星基地を爆破する作戦に的を絞り、何人かのサイキックソルジャーを工作員として秘密裡にさまざまなルートで敵星系に送り込んだ。

敵星系の外縁に星域間通商のための中立ステーションが存在している。そこに今、1人のサイキックソルジャーが美女と共に降り立った。
彼等こそ、かってKGD星域を開放に導いたソルジャー、即ち貴方と、そしてパートナーのアンドロイドの改良された姿なのであった。

帝国軍が全面戦争に打って出る前に敵人工惑星基地を爆破出来なければ、KGD星域は再び帝国軍の魔手に陥ってしまう。最高評議会はサイキックソルジャーの超能力を信じ、超能力戦にKGD星域の運命を託したのである。

永く語り継がれることとなる「銀河超能力戦記」の幕が、いま開く！戦えサイキックソルジャーよ、帝国を破滅させるその日まで……

能 力 戦 記

このオリジナルサウンドを聞いてほしいっ！

ゲームにBGMは、もう常識になってきているけど、このサイキックウォーのBGMはもうたまらない。もちろんオープニングの画面では「オープニング」の曲がこれから始まる物語（主人公は、もちろん君だ！）に対する気持ちをたかぶらせ、ゲーム中は「帝国軍のテーマ」が、神経ピリピリでサイキック・ビームの飛び交う緊迫の雰囲気をさらに盛り上げてくれる。作戦モードでは「アンドロイドのテーマ」が心を和ませ、そして多分一番聞きたくないのに、なぜか耳に焼きついてしまう曲は「レクイエム」・・そう、目的を全うしないで敵にやられてしまった時に流れる曲だ。

そして何と！このBGMサウンドをシンセサイザーで新たにテープ用に編曲し直し、ステレオサウンドで大迫力の「サイキックウォー組曲」として録音した、オリジナルミュージックテープが、パッケージにもれなく入っているぞ！

SFロールプレイングゲーム「サイキック・ウォー」の魅力は、とてもこれだけのスペースでは言い尽くせない。だから、一番いいのは、君が君自身の手でゲームをやってみてすべてを体感することだ。

では君の「帝国軍人工惑星爆破成功の報告」を待っているぞ！

サイキックウォー移植情報!!

はーい、あなたのあさ子よ、みんなおゲンコ？さて、今月はKGDの新作「サイキックウォー」の移植情報でーす。PC−88SR版はもう発売されて2週間たってるけど、PC−88mkII とPC−98版はあと1ヶ月くらいで発売になります。X1、FM、MSXは現在プログラマーが不眠不休で移植中なので、発売を楽しみにしていてネ。

じゃ、また来月までバイビー♥

マイクロキャビン®

アドベンチャーゲーム

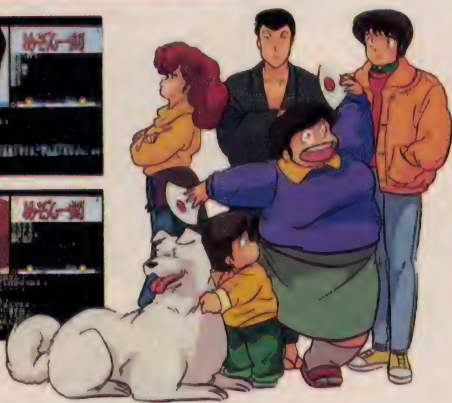
めぞん一刻

©R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

響子がとどけます、夏色の風。

おなじみのキャラクターが、一刻館をメイン舞台として大あばれ。コミックの性格付けそのままに、意地悪く、色っぽく、明るく、優しく五代くんにせまってくる。

管理人さんの秘密を握っているのは誰か?登場人物の性格に気を付けないと、窓から落とされちゃうことも。ワイロに弱い人には好きなものをあげて、情報を聞き出してしまおう。街に出て買い物をしたり、意外なものを拾ったり、RPGの要素もいっぱいに、とにかく笑って楽しめるアドベンチャー・ゲームはこれで決まり!

上の写真は98シリーズの画面です。

MSX2版 新発売!! ¥6,800 大容量2メガロム

PC-9801シリーズ(5"2DD/5"2HD/3.5"2DD)(要256K RAM)
PC-8801mkIIシリーズ(5"2D) ★PC-88VAでもご使用になれます。
X1シリーズ(5"2D)新発売!(要漢字ROM)
FM77/AV(3.5"2D)新発売!(要漢字ROM) 各¥6,800
FM音源対応 挿入曲:「シネマ」、「悲しみよこんにちは」(日本音楽著作権協会ビデオ許諾 第61783号)
◆内容についてはインフォメーションダイヤルでお確かめ下さい。

アドベンチャーゲーム

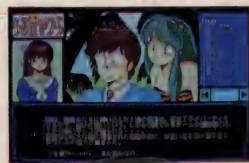
うる星やつら
～恋のサバイバル・バースディ～

©高橋留美子/小学館・キティ・フジテレビ

ハ～イ、お待たせ。ラムだっちゃ。

大好評をいただいている「めぞん一刻」につづく、高橋留美子原作の人気作品、ゲーム化第2弾!「うる星やつら」いよいよ完成!

突如、諸星あたるに舞い込んだ1通の招待状。面堂了子がパーティをするので、遊びに来いという。しかも余興で行うゲームの優勝者には、了子の熱いキッスが贈られる……。

面堂家の広大な庭に用意された迷路の森に、お互い足を引っ張り合うおなじみの面々が集った。うる星ワールドに、また新たなパニックが巻き起こる!

新発売!!

PC-8801mkIISRシリーズ(5"2D)★PC-88VAでもご使用になれます。
PC-9801シリーズ(5"2HD/5"2DD/3.5"2DD)(要漢字ROM、256K RAM)
X-1シリーズ(5"2D)(要漢字ROM)
※2HD版以外は2ドライブ必要です。(2DDは2枚組、2Dは3枚組) 各¥6,800
FM音源対応 挿入曲:「殿方ごめん遊ばせ」、「パジャマじゃまだ」、「宇宙は大ヘンだ」、「愛はブーメラン」(日本音楽著作権協会ビデオ許諾 第70093号)

シミュレーションゲーム MSX2

大戦略

Original game designed by Systemsoft. ©1986 Systemsoft.

レオパルド、ヒューイコブラ、F-16、そして司令官はキミだ!

- 現代戦を想定した作戦・戦術級の本格ウォー・シミュレーションゲーム!
- いままでのコンピュータ・シミュレーション・ゲームの概念を打ち破る、迫力あるビジュアル戦闘シーン
- 美しくわかりやすいグラフィック・マップ
- レベルに合わせて選べる16種類の戦場マップ
- 気軽にゲームの中断・継続ができるROMシミュレーション・ゲーム初の、新データ・セーブ/ロード機能

※MSX2以外の機種は(株)システムソフトより発売されています。

MSX2 S-RAM付 MEGA ROM版(要VRAM128KB以上)新発売!! ¥7,800

illustrated by Yukio Suzuki

最新ソフト情報 マイクロキャビンインフォメーションダイヤル 0593-53-3611

Software Technology & Communication

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL 0593(51)6482

噂は半分も伝えていない。

究極のRPG、いよいよ、秒読み(カウントダウン)！ 7月18日発売

Ultima IV™

Quest of the Avatar

- PC-9801(2HD)2枚組 F98[F]5551¥9,800
- PC-9801(2DD)3枚組 M98[F]5551¥9,800
- PC-9801(2HD)2枚組 L118[F]5551¥11,800
- PC-8801SR(2D)5枚組 M98[R]5551¥9,800
- X-1(2D)4枚組 M98[J]5551 ¥9,800
- FM-7(2D)5枚組 M98[M]5551¥9,800
- FM-7(2D)5枚組 L118[M]5551¥11,800
- MSX2 只今、開発中！

TM& © Richard Garriott, ORIGIN SYSTEM INC.

さあ、ウルティマ・ワールドへ！

不思議な楽器の音色に誘われて森の中へ入って行くと1台のワゴンが止まっている。中にはジプシーの老婆がいて、あなたの運勢を占ってくれるという。出された8つの質問に答えると「あなたの道は決まった」といわれ、次の瞬間、ウルティマの世界、ブリタニア国へ、あなたは運命の旅立ちをはじめる。果たして、あなたはどんなキャラクターとなって、ウルティマの世界へ登場するのだろうか。正義感の強いドルイド僧か、戦いのプロ戦士か、心やさしい吟遊詩人か、善を信じ、名誉を重んじる騎士か、それとも慎み深く謙虚な羊飼いか、霊的な力を持つ森のレンジャーか、つねに献身的な鍛冶屋か、真実と誠実の魔法使いなのか。ジプシー老婆の占いによって、あなたはこれら8人のうちの誰かとして生まれ変わる。そして、他の7人の仲間を探しだして、一緒に冒険の旅をしなければならないのだ。この旅の基本は会話だ。魔法を使うための複雑な調合法、アイテムを手に入れる方法等、なにがどこにあるのか、どうすればいいのか、すべて会話によって得られる。人と対話し、風を読み、月を待ち、世界の隅々まで訪れ、心の8つの徳を高めていく……。

"8つの徳を高める"とは一体どういうことなのか。それは、ウルティマの世界へ旅立ったものにしか知ることのできない、究極のテーマなのだ。

ウルティマ・オリジナル・グッズが当る "Ultimaキャンペーン"実施！

キャンペーン期間中、"ウルティマⅣ"をお買い上げの方、抽選で600名に「Ultimaロゴ入り特製リストウォッチ」または「Ultimaロゴ入り特製ステーショナリー・セット」を差し上げます。

マニュアル下の応募券を切り取り、パッケージに同封されたアンケートハガキに貼ってお送りください。

●賞品：抽選で200名様に「ウルティマ」ロゴ入り特製リストウォッチ／抽選で400名様に「ウルティマ」ロゴ入り特製ステーショナリー・セット
●発表：発送をもってかえさせていただきます●期間：7月18日(土)～8月31日(月) 当日の消印有効●対象商品：ポニカ ウルティマⅣ 全機種
※写真はサンプルですので、多少異なる場合があります。

コミュニケーション・カーニバル 夢工場'87

夢工場'87 7月18日(土)から東京・大阪で同時開催される「夢工場'87」スーパーゲーム・パビリオンZの特設ウルティマ・ブースで"ウルティマ"を徹底紹介！

●主催：フジサンケイグループ●開催場所：東京(晴海国際見本市会場)/大阪(南港新国際見本市会場)●開催期間：7月18日(土)～8月30日(日)
入場券のお問い合わせは ☎03-226-0150(受付時間：午前10時～午後6時)

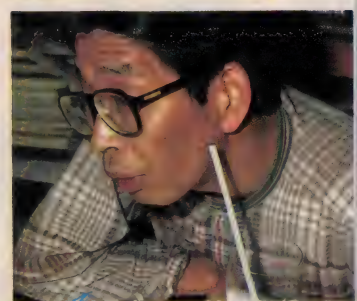
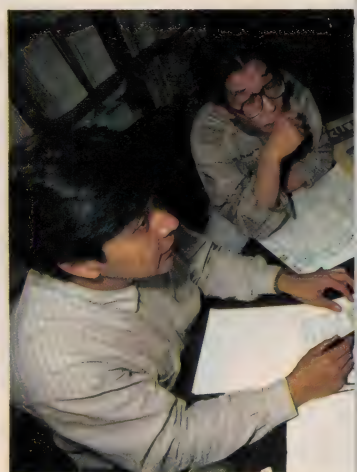
株式会社ポニー 販売元/株式会社ポニーキャニオン販売 〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 TEL03-221-3281

札幌支店TEL011-232-5151 東京支店TEL 03-221-3271 大阪支店TEL 06-541-1971 福岡支店TEL092-751-9631
仙台支店TEL022-261-1741 名古屋支店TEL052-322-4001 広島支店TEL082-243-2915 ニッパンポニーTEL 03-667-3741

ポプコムオリジナルRPG

ZAVAS
サバッシュ

激闘編!

円丈師匠とプログラマー・カメの息づまる対決なのであった
(これにJ.D.が一枚かんでるから、もー大変なのね)

えっ? なになに、あっ、それ入れてくんなきゃダメですよ。

J.D.である。先月の「『サバッシュ』のすべて」いかがだったかな? 先月は主人公が冒険の旅に出るまでのプロローグと、モンスターのうちから、ごくわずかを紹介したんだけど、ゲームの内容自体がどうなってるのかは、まだ教えてなかったもんな。で、今月は、そのへんのところを書きつつ、プログラマーとの打ち合わせ風景などもお伝えして、「産みの苦しみ」みたいなものをちらっとお見せしたい、と思ったわけだ。いやー、ゲーム作るって、ほんっとに大変なもんなんすね!

愛がある。夢がある。ひっかけもある。

要するに、魔王ガルダ、というのがこのゲームの黒幕なんである。このガルダというのは、この世界の神々のなかの王、神王オルムズトと、女神ラクシュマの間にできた子どもで、これがとんでもない乱暴者で、成長してから、父のオルムズトをたおそうと反乱を起こした。怒ったオルムズトは、ガルダを地中深くに閉じこめ封印をしてしまった。神王の前には、いっかな強力なガルダといえども、やっぱり無力なのであった。一安心と思っていたオルムズトとラクシュマであったが、数百年ののち(これは神々の間では、数カ月にしか当たらないんだけど)、ガルダは一計を立てることになる。すでにガルダは、自己の中に多大な悪のエネルギーをたくわえていたのだが、それをもっともっと増幅させれば、この封印も破れるにちがいない。そのために、みずからが幽閉されている土地、それは現在のカスピ海近くというが、このRPGの舞台アランパルチャとドルゲスタンをふくむ地域全体をほかの世界から孤立させてしまったのだ。もちろん、どんな悪行を尽くしてもほかの世界からじゃま者が入らないように。それは、悪行を尽くすことによって、より大きな悪のエネルギーをたくわえるのに必要欠くべからざるものであったのだ(無理は承知だっ!)。

このRPGの主人公の村、トマの村が虐殺にあったのも、その一環だったというわけ。復讐の念につかれた少年の前に現れたのが下級神プートス。この神さまだけは、アランパルチャの神殿で眠りこけたまま、ほかの世界と切りはなされたことに気づかなかったというわけ。なんとかならんかとは思っていたが、自分でガルダをやっつけるなんて、そんな根性はないし、力もない。勇士を探し出して、とも思ったが、自分が誘いをかけて、その勇士に死なれでもしたら、夢見も悪いし、と思い悩んでいたところに、現れたのが、このRPGの主人公だった。この少年なら、ガルダへの復讐のためなら、どんなことでも耐えてくれるじゃろう。しかも、何か、この少年は、悪

何やら、すっごいまともふうに議論したりしてますねー、これ。

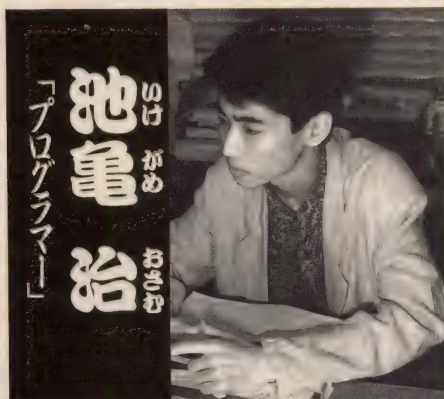
昭和19年12月10日生まれ。射手座。たぶんA型。コンピュータは、ポプコムが創刊されて3カ月後（というから、1983年の6、7月というところ）にFM-7を購入。日本ファルコムの『ドラゴンスレイヤー』あたりからRPGに興味をもち『ザナドゥ』ですっかりはまる。その後、数多のRPGをこなしてることは、ポプコムの読者なら、ご存じのはず。現在はAVと88。

を制する特別な光をもっているようにも見えた。プートスは、このように感じただけだが、実際、その「感じ」は当たっていた。この少年こそ、かつて、アランパルチャとドルゲスタンを統一した、マーディの血をひく数少ない生き残りだったのだ。

ゲームは、とりあえずナトと名づけられた第1の町から始まる。ここで、戦いのしたくをととのえ、仲間を集めることになる。ここで集めるのは、グレッシと呼ばれる大型の闘士と、カーラマンと呼ばれるファイターである。町には、何人も、この候補がいるが、どれを選ぶかはプレイヤーの判断にゆだねられる。それぞれ、スペシャリストとしての意地と誇りがあるので、なかなかあつかいにくい。日当と食料、そしてチップを差し出さなくてはならないし、仲間にした日からは、防具や武器もあてがってやらなくてはならない。グレッシは、日本でいえば、関取のイメージか。巨漢だが瞬発力はものすごく、直進するときのスピードはすさまじいものをもっている。槍を持って敵陣に突っこめば、そこだけ大穴があくといった猛進ぶりである。カーラマンは、驚異的なジャンプ力をもつファイター。両手に持った剣をふりまわしながら、ジャンプをくり返し、敵を一掃する。非常に頼りになるパートナーだが、この強力さ加減があだになっているところもある。要するに誇りが高すぎるというか、わがままで、あつかいにひと苦労させられる。ちょっと、はなばなしい活躍をすると、多額のチップを要求するし、勝手に戦列をはずれたりと、なかなかに手を焼かされる。まっ、グレッシのほうは大食い、ということだけで、カーラマンと比べれば、だいぶあつかいやすいといえるが、それでも、戦闘中に、「あれッ、いない！」とか見まわすと、いちばん後ろで、昼寝してたりする。また、本気でやってる場合でも、スタミナがないので、長期戦になるとヘナヘナとたおれて、使いものにならなくなるというようなこともある。ただ、2人ともなくてはならないパートナー。うまくなだめたりすかしたり、時にはきびしく、というようにあつかいたい。

これで3人。

『サバッシュ』は5人でパーティーを組むRPG。あと2人はだれか。

1人は、サージュと呼ばれる魔女。大魔法使い、ジェダの3人娘のうち、1人を冒険に連れていく。長女、次女、三女と、それぞれ特色があるので、プレイヤーは好みに合わせて選べばいい。だが、どれにも共通しているのが、……女だということ。要するに、いつでも相手をしてもらいたがり、気まぐれで、指輪などの貴金属をほしがる。このサージュには、チップやお給金をやる必要はない。あたえるのは、主人公の愛と、貴金属。お金が余ったら、プレゼント用の装飾品を買ってお

昭和41年6月8日生まれ。双子座。AB型。コンピュータは3年前にPC-8001、すぐにPC-8801と移行。マシン語を自習、ソフトハウスで活躍後、フリーとして独立。代表作にアニメーションツール『CAMEL』、アクションの『ライレーン』などがある。

くことを忘れずに。このサージュは、戦闘に直接加わることはめったにない。やはり女、体力はないのだ。彼女には、HPの減ったキャラに回復の呪文をかけてもらえるとか、敵の呪文のききめを弱めるとかの援護的な役割を果たしてもらう。また、主人公が死んだときに、全体の指揮をとってもらう、というのもある。なんと、このゲーム、主人公が死んでもゲームは続けられる。そのかわり、主人公とサージュ両方が死ぬと、ムチャクチャになっちゃうけどね。

それから、ビリンチというのがいる。これは円丈さんとかと話してるときは「ランナー」とか「使いのランナー」とか呼ばれてるやつで、とにかく足が速い。ほかは、何のとりえもないけど、足だけは妙に速いのだ。で、この人は何の役に立つかというと、ほらRPGってさ、ダンジョンの中とかでも、薬がなくなってみたり、1つしかない剣が折れてみたりと、「行ったり来たりのくり返し」（あみんの「待つわ」だよん）ってこと、ありがちじゃん。長い道のりを、薬1個買いにもどったり。あれって不合理である、と円丈師匠は思ったのである。それを解決するためのビリンチなの。いざとなったら、こいつにお使いをしてもらう。ねっ、ぐっどあいであでしょ。ある程度レベルが上がるとワープも覚えるし、そうすっと戦闘中に剣が折れちゃったときでも、1ターンもしない間に剣を買ってきてくれたりする。便利なのだ。ただ、このビリンチに共通してるのは、どれも飲み助だってこと。町に行くと、喜々として酒屋になだれこんだりする。わたしたお金も、お酒に化けたり、それだけじゃなくて、早く帰って来ないかなーとか思ってると、酔っ払って地べたに寝ちゃってたりする。なかなかあつかいにくいキャラなのだ。と、まあ、そろいもそろってあつかいにくいキャラたちを従えて旅に出る。敵との戦いよりも、最初のうちは、味方との戦いに精力を費やされるかも。ゆえに、この『サバッシュ』は中間管理職養成プログラムだのといわれるのだ（そんなやつはいないか）。

おっと、くだくだ書いてるうちに紙数が尽きてしまったぜ。今月は味方キャラの説明で終わっちまった。来月か、さ来月には冒険の旅とか、戦闘とかのこと紹介すっからねっと。

議論白熱なのである

いやー、いつも人の作ったゲームとかを、「おもしれー！」とか「あーん、ここがちょっとねー」とかいうだけで気楽なものだったなー、と思わざるをえない。とにかくゲーム作りって大変なことである。とにかく決めることが、いーっぱいあんだ。しかも、その一つ一つが

おたがい、一歩も引かない構えです。

うーむ、やっぱ大変だなこりゃ

J.D.加藤（ジャック・ダニエル・かとう）「おじゃま虫」

昭和32年12月30日生まれ。山羊座。AB型。ゲームが好きで、とくにRPGには目がないので、このプロジェクトに参加。プログラマーとシナリオライターの間をとりもつ……つもりがけっこう、ひっかきまわしてたりする。本当にこのゲームの進行に関しては「おじゃま虫」の感が強いのである。

おたがい関連したりするから、もう頭ウニ。たとえば、外のマップ、野原とか山とかね、あれ1つ決めるんでも、その中にどういうトラップとか入れるかで、持てる広さが全然変わってくる。とりあえず、今のところ、外のマップは『ドラクエ』みたいに仲間ずりずり引きずって4方向に歩けるって感じなんだけど、この広さが8m×16mぐらいになりそう。もちろん画面の大きさ、そのまんまからの計算でね。どうだ！ 広いだろ！って気もするし、それだけかって気もしてくるし、心はゆれるわけ。あと、このゲームはダンジョンというか、地下の迷路とかお城とかってのは少なくて、砦というのがいっぱい出てくる。ガルダにあやつられているモンスター軍団の拠点ですね。これが各所にあって（これ、すっごい数になると思うけど）、ここを次々に征服していくってパターンなわけだ。その砦の数やなんかも、1つトラップとかを入れるだけでも、倍になったり、半分になったりと目まぐるしく変わってく。だから、このへんのことはっきり決めないかぎり、とりあえずグラフィックだけ進めといて、なんてパターンはできないわけなのだ。モンスターのキャラクターだってそう。戦闘モードが確定しないと、どんなふうになるか決められない。この戦闘モードに関しては、今のところ、最ももめてるとこ。とにかく、どこにもない画期的なものを！という合いことばというか不文律みたいのがあるんで、「じゃ、あれで行こう！」式にならないのだ。まっ、これはこれでいいことなんだけどね。

それ以外にプログラムテクニック上でできないこととか、データが入りきらないとか、山のように、海のように、問題は山積してるわけ。頭いたーい、とか思うんだけど、まっ、なんとかしないとね、ここまで来たんだから。

で、なにより大敵なのが、今度あそこではこういうのが出るんだって、とか、今ここでは、ああいうの考えてるらしいよとか、いろんなところから情報が入ってくる。これって本当によくない。やっぱり、こういう作業って、一度方針を決めたら、一直線に猛進しなくちゃいけないと思うんで、なるべく、というか、絶対に、人のやってることはやらないっ！っていう感じでやってんだけど、「うーん、これどっちにしようか？」なんてときには、「本当はこっちだけどなー、でもなー、こういうのといっしょに出ることになるんだったらやっぱこっちかなー」とか、逡巡したりする。まっ、これはJ.D.だけみたいで、ほかの2人はわりと一直線型なので、心配ないけど。

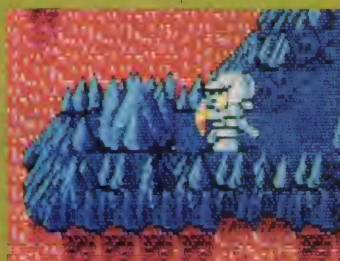
現在は、シナリオの最終段階のツメのツメに入ってて、来月あたりはもっとくわしいこと書けそうな気もするし、けっこうまだ散らかったままだったりって気もするし、いろいろと、まっ、大変なわけなんだな、これが。

ガンダーラ

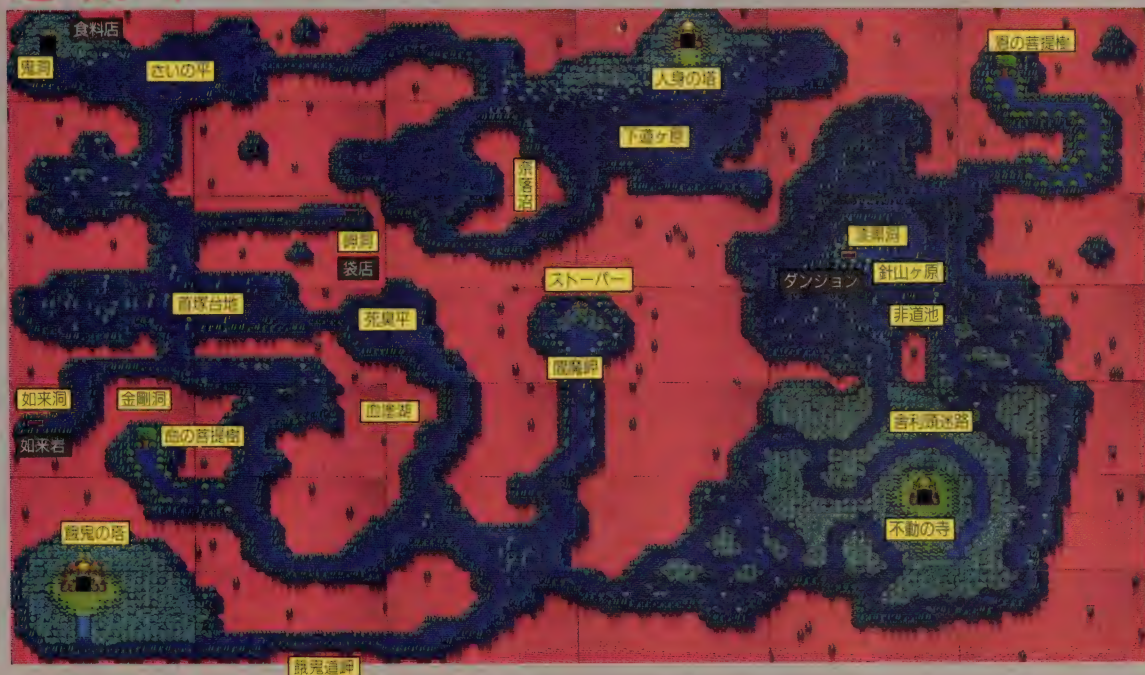
「地獄界」解剖

おまた〜。今月はがんばって、地獄界と餓鬼界を紹介しちゃうぞ。んも、サービスいいわね、ベラ子ちゃん、大好き！って、だれもいってくんないだろうけど……。

さてさて、少ないページに内容をいっぱい詰めこもうと思ったから、写真がやたらと多くなっちゃってすみません。でも、写真は語るよガンダーラにしたからだいじょぶぶぶ。とかいってるうちに、行数が少なくなっちゃったので、進めるね。あ〜、何からいこうかにゃあ。まずですね、人間界以外はそんなに謎かけみたいなものはないのだ。クマーララブに会ったり、ビマラキールに会ったりってのはないの。だからもう、がむしゃらに敵キャラをやっつけることが大事。あとは、ダンジョンがだんだん複雑になっていくので、法玉と月光石はなるべく多めに持つようにしてほしい、ってこと。それ以外は袋の店で大きめの袋を買って、法石をなるべく多く持つようにすることだね。

ここいらへんをしっかりやっとくと、地獄界の親玉、荒神に会ったときけっこうスムーズに勝てる。これのやっつけ方のポイントとしては、ヤツが吐く炎をよけながら、法力をバシバシ使い、なにがなんでも動けなくして、5回突くこと。こうしていうと簡単そうだけど、こいつは簡単。あとは、法玉でダンジョンの入り口までもどるだけだ。この時点で、まだ力が残っていたら、カギや法玉を集めておくのも得策だ。解放してからだと、とれないから。解放後の問題としては、如来のいる洞窟に入る方法だ。大きな岩がドシッとのっているから入れない。法力を使っても、しゃがんでも、どかせないのだ。う〜ん、と考えるより、人間界でのインタビューを思い出そう。確か、ある人が剣の力でうんぬんといっていたハズ。さあ、次は餓鬼界だ！

ああ、如来洞に入りたくても岩が……。

地獄界マップ

エニックス　PC-8801mkIIシリーズ　2枚組　7,800円

あっとおどろく写真の多さ！ ことば少なに中身充実だッ

お店

邪鬼が食料店なんかやってる。舌出して売るなよなー。

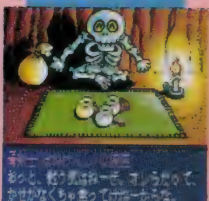
おーっと、今度は骨剣士が袋の店をやってるぜい。外じゃ仲間が戦っているのに。

もらえるアイテム

法玉。地下で迷ったとき使う。

キノコ。毒のようだが食料。

バナナ。これも食料よん。

んふ、薬ビン。MPのパワーがもらえる。

「地獄界」敵キャラ

●石頭(頭骨鬼)

ピヨピヨ動いてくるが、そんなに手ごわくない。

●陰剣(骨剣士)

猫背で、ふんがふんが向かってくる。弱い。

●[illegible]

なかなか強く、法力を要すやつだ。

●刀怪頭(頭骨鬼)

黄色いのはこの世界では強い？ これも強い。

●[illegible]剣(骨剣士)

白い陰剣とは段ちがい平行棒の強さである。

●[illegible](独楽骨鬼)

回転しながら向かってくるけど動きはおそい。

●兵独楽(独楽骨鬼)

一見こわそうだが、単純なやつだから簡単。

●[illegible]

3びきのなかで色がいちばんかわいい。

●[illegible]

ガイコツに羽がついたヤツ。手ごわいゾ。

●跳頭鬼

血の池から突然飛び出して攻撃してくる。

●[illegible]

ダンジョンに登場。色を変えて全世界に出現。

●地目

これもダンジョンのおなじみさん。

●球天(九曜天)

ダンジョンのポイントでカギや法玉をくれる。

●[illegible](九曜天)

同じくダンジョン。球天と同じ要素をもつ。

●荒神(ボス)

この世界の主。顔がかわいく簡単にたおせる。

●[illegible]

ダンジョン。突然黒くなり攻撃できなくなる。

「餓鬼界」解剖

変菌鬼の月光石店。気安くあんちゃんと呼ばれるのだ。

邪鬼の解毒剤店。また邪鬼か、よく働くよ。でもこれは便利。

病気の変菌鬼。これだ、これユカイなのだ。助けるべし。

お店

う～む、氷岩をどかすには法力しかない。

げげ～、ビーズ3000奉納なんてキツイよ不動明王さん。

餓鬼界は、なかなかすてきな世界でメルヘンっぽいところだ。敵キャラなんかもペンギンみたいのがうろうろしてて、え～これやっつけたらかわいそうじゃん、てな感じ。でもでも、これにだまされちゃいけない。これが手なのだから。気にしないでやっつけちゃおう！　ここは、地獄界とちがって、いろいろおもしろいところがある。1つは、敵キャラをやっつけたときに、毒をあびてしまうこと。いつもなら、ビーズや食料が手に入るのに、もらえるのは経験値だけなんだ。もちろん全部の敵キャラじゃなくて、変菌鬼のなかのいっちゃん悪そうな、黒いヤツ。悪賊っていうんだけど、こいつはだいたいストーパーやダンジョンのそばにいる。ほかにもいたようだけどゴメン忘れちった。

また、マップを見てもらうとわかるけど、羽衣洞の中に、なかなかユカイなやつがいるんだ。病気の変菌鬼っていうのなんだけど、見ると頭に氷水のっけて舌出してる。よく見ると横にはしびんなんかあったりして……。かわいそうだから、仏薬で治せってわたしてあげると、お礼に羽衣くれたりして、なかなか見上げたヤツなんだ。だから、ここは何に役立つかわかんないけど、見てもおもしろいし、物がもらえるんだから行っておく価値ありだよ。

ほかはあまり謎解きみたいなのは、ここも地獄界同様ないんだ。するってーと、あとはダンジョンなんだけど、これがまたいっそう複雑になってる。人間界と比べものにならない。ほんとに法玉と月光石をたくさん持ってないと、道に迷うし、敵キャラは強いし、ヤバイ。

まあ、ここは、地道に道を覚えていって、こなすしかないね。中では、あまり法力をもらえないから、大事に使うようにしてね。こうしているうちに、最後はここの名主さま、ちがった、親玉の鬼子母神に会って戦わなければならないんだけど、むずかしい。でも、せっかくペラ子がここをクリアしたんだから、やっつけ方を教える。これは、一見静かそうだが、突然形相が変わっておなかがバカっと開いて大きな口と舌を出す。ここがねらい目で、舌が出たときに法力をビンビンきかせて止めて、舌を5回突けばOKだ。やって味噌汁。

さあ、そのあとは如来洞の氷のどけ方だ。これはキャプションで説明してっからね。じゃあ、あとは来月！　バイバイ。

餓鬼界マップ

羽衣
羽衣洞
癒しの菩提樹
天水台地
仏の氷山
如来洞
月光石店
光明洞
渇きの氷原
不動の寺
ストーパー
冷酷迷地
鬼首台
ダンジョン
闇洞
蛇首洞
安らぎの菩提樹
飢えの氷原
地獄塔
虫くいヶ原
解毒剤店
毒消洞

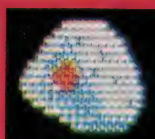
もらえるアイテム

EXP. +44

解毒剤。これがあると毒薬もこわくない。必ず持とう。

羽衣。今は必要ないが、あとで役立つので持っとこう。

おにぎり。フードである。おいしそうでがしょ？

毒薬。うんも〜ほしくないのにもらっちゃうのがコレ。

「餓鬼界」敵キャラ

● 黄羽（飛羽鬼）
顔に羽がついてふわふわ飛んでくる。

● 赤羽（飛羽鬼）
赤羽ったってJR線の駅じゃないよ。

● 桃羽（飛羽鬼）
私はピーチと呼ばれたいといってる。

● 氷山鬼
スルスル動いて止まると爆発する。

● 栓水類鬼
スケートして速く動く。

● 水暗外（暗外鬼）
宇宙人のようなヤツだが鬼の一種。

● 黄暗外（暗外鬼）
ニュルニュル来るからたおしづらい。

● 悪風（変菌鬼）
赤い私はペンギンちゃんですよ〜。

● 雨水（変菌鬼）
バンザイしてるんじゃないです。

● 月火（変菌鬼）
笑ってるんじゃない、怒ってんの。

● 悪賊（変菌鬼）
これが、毒をもってるヤツだ。

● 亢陽（変菌鬼）
ひつこいようだけど怒ってんの。

● 災火（変菌鬼）
バンザイじゃないの怒ってんの。

● 星宿（変菌鬼）
ほんとに怒ってんのよ！

● 蓮の花
敵ではない。経験値がもらえる花。

● リンゴ
ダンジョンでもらえるフードキャラ。

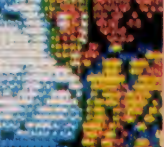
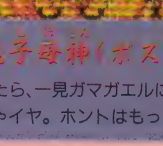
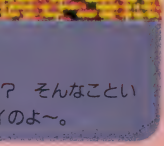
● 鬼目
ダンジョンのシリーズ鬼である。

● 大岩（岩天）
カギや法力をくれる大切な敵。

● 兵梵（梵天）
これもカギや法力をくれる。

● 餓魔
これもダンジョンではおなじみの鬼。

● 餓鬼兵
これもダンジョンのシリーズ鬼。

● 小岩（岩天）
どうして岩の鬼なのかしらこれ？

● 鬼子母神（ボス）
私ったら、一見ガマガエルに見える？ そんなこといっちゃイヤ。ホントはもっとコワイのよ〜。

超最強 同時進行RPGレポート

イース

日本ファルコム PC-8801mkIISRシリーズ ©7,800円
X1シリーズ7/25発売予定
PC98シリーズも発売予定

コミカだよん。『イース』だよん、というわけで、ひさびさの同時進行で喜びに満ちあふれているきょうこのごろどすえ。じつは、このゲーム、同時進行するかどうか、きのうあたりまで決まってなかったのね。で、サンプルのディスク借りて、ブリバリやってたら、すっかりおもしろいんで、同時やろう／　進行しよう／ということになったわけ。で、今月は第1回目なので、まずは、ゲームの印象、手ざわりのところから、いってみよっ／

このゲーム、全体をひと言でいうと、「わりとアクションの色合いが強いとこもあるけど、やっぱりけっこうRPGとしてはしっかりしていて、おまけにアドベンチャー的に、あれとって、これとって、それかーらー、なんて、いう要素のあるゲーム」なのね。もうジャンル決めなんてナンセンスなんだけど、日本ファルコムでは、伝統の「アクティブRPG」の呼称を使っているみたいだけどね。

スタート地点。

町の人との会話。

ここは入れない。入れろっ！

どんなもんっすかねー？

まーずは情報とお金だにゃ

とまっ、そんなわけで、宅配便で送られてきたディスク2枚をバシバシってドライブにぶちこんだっコミカ。まず、タイトル。これは先月号も紹介した、きれいな女の人のやつね。で、「イース」の文字が。画面かわって街の中。音がいいなー。音楽もサウンドも。これってマニュアルにも書いてあるけど、ステレオとかにつなぐともっとよくなる。あとのほうで入る、山の中の洞穴とかの音楽って最高で、雰囲気をもりあげるのに一役買ってる。むわっさに、自分が冒険してるって感じで、胸は高鳴るし、もうマシン室にいるだれとも口をききたくなくなる。やっぱ、パソコンゲーム用の音楽はこうありたいね、でした。

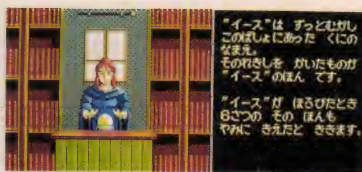
で、街の人にぶつかって話きいたり、お店やなんかに入って話きいたりなんかするわけだけど、お店のほうはいいんだけど、通行人に話しかけるのがけっこうたるい。真正面に当たらなきゃいけないんだけど、ちょこちょこ動いてて、わりとキャラ小さいから、なかなか正面衝突できない。いらついて、もういいよっ／とか、無視したりして。で、店に入っていろいろ話もきいたりするんだけど、まずは、武器と、防具。でも持ってるお金じゃ、武器を買うと、あとは、ヨロイか盾どっちかしか買えない。コミカは、とりあえず、ヨロイにしたけどね。

あと、酒場に入ってくと、こわそうな人が2人と、バーテンがこっち見てる。現実にもこういうとこってあるよね。常連しか来ない、小さな飲み屋なんかだと、「なんだこいつ」みたいな目で見られたりして。まっ、いいか。で、話を聞くと、いっしょに自警団やんないかっ、とか、奥さんにやる指輪なくしちゃたとか、まっメモしとくか。

で、占い師のおねえさんが会いたがってるとかいわれたので、行ってみると、戦士としての道具をそろえてこいとかって、わりと冷たい。まっ、そのうちね。

とかなんとか町でこんなことあんなことやってるうちに、まっこの『イース』の世界にはまるわけですね。で、今んところ盾を持っ

『イース』シリアルNo.122001～No.125000のディスクを持ってる人は注目！　神殿の中で最初から開いてる宝箱があるそうなので、至急03―980―9476まで連絡をとってね。

このかっぱぎ女めっ！でも薬は買ったげる。地下に行くときはね。

ふむむ。

ロダねー。

ぼくの おじいちゃんの はなしでは、このくにの どこかに ぎんいろに かがやく けんが ねむっているんだって。

絶対見つけるもんね。

防具屋。

武器屋。

情けない装備。リングメイルとショートソード。

街を出ると……。

この人好きよ。弱いから。

リーボルなんて大きらいだっ！

囲まれちった。

どうしようかな。

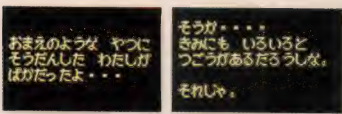
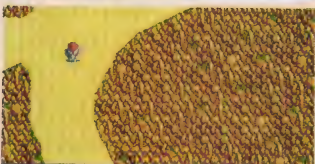
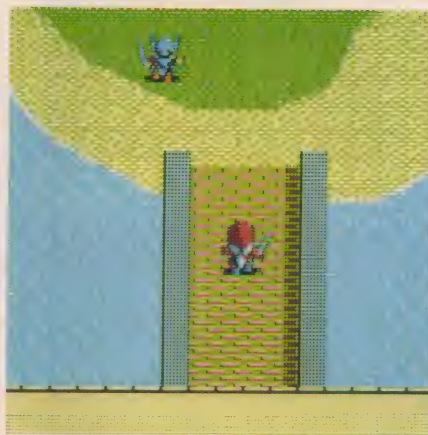
おまえのような やつに そうだんした わたしが ばかだったよ・・・

秘密を守れないと答えると……。

そうか・・・・ きみにも いろいろと つごうがあるだろうしな。
それじゃ。

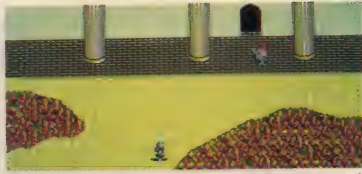
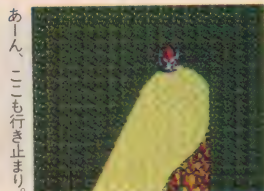
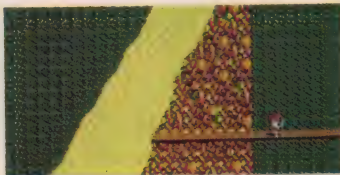
「わたしにはできません」と答えると、これ。なんか、悲しげです。

この人ジェババっていいます。

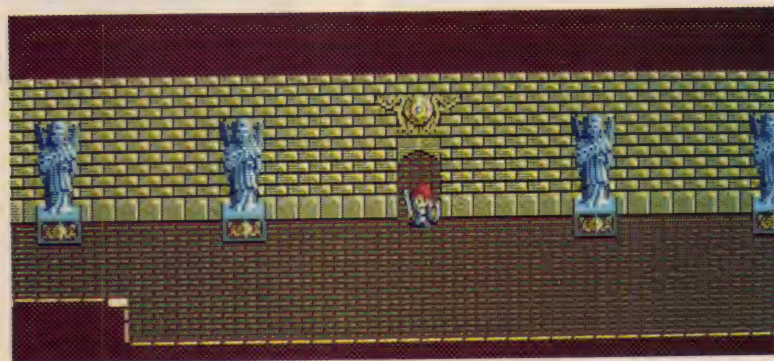
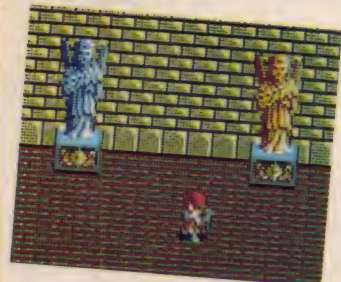
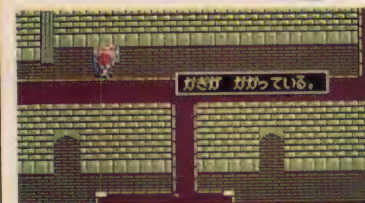
山登り。

二またに分かれてる。

てないので、盾が買えるまでの200円ためにに走ったわけ。まず出てきたのが、小型の、ヨロイに身を包んだカーロイド。ぶつかったら死んだ。うーむ、例の少しずれてぶつかる式は、なかなかむずかしいのであった。へんっ！　街出たところでセーブしてあったから関係ないもんね。で、ロードして再スタート。今度はカーロイドをとりありえずさけて、ウヌガンにしてみる。赤くて大型で、変なやつだ。これに目をつけたのは、なぜかというと、動きがおそいということ。マニュアルを読むと、何者かに操作されているらしいということ。要するに、この手のモンスターは、原則的に動きがおそいわけね。これはRPGの常識。ゾンビとかスケルトンとかってね。で、やってみたら、やっぱ弱かった。ぐわーって真正面に向かってって、ちょっと路線変更して、ぶつかる。そうすると、こっちは全然ダメージ受けないで、おもしろいようにやっつけられる。よし、これだっ！　ウヌガン、ウヌガン、こっちゃおいでってなもんよ。おっ、リーボルだ。こいつは、なんか速そうだなー。でも、いっちょやってみるか。こいつは、イントロの小説でも、主人公が最初に出会った犬狼なんっすよね。結果は、ガビン！　し、死にそう。急いで街にもどって病院入ったのね。これ失敗。このゲーム、病院使わないでできるんだよね。日なたぼっこしてると、HPがぐんぐん回復してく。もちろん、動いてちゃだめ。止まってると、1秒1ぐらいの割で回復する。だから、モンスターにさえぶつかんなきゃ、なんとかなるわけなのね。なんて、サービスがいいんでしょ、んとに。死ぬー！　あぎゃー、やめてーっ！とかがRPGの常識と思っていたコミカとしては、やっぱうれしいかぎりなわけね。あと一撃くらうと死ぬー、とか思いながら、町までよたよた帰るのってわびしいもんね。でもこれ、ダンジョンとか地下道ではダメ。まっ、これもHeal Ringとかがあれば、地上と同じように回復してくれるらしいけどね。

で、話はもどるけど、リーボルとは慣れてくるまで戦わないほうがいいみたい。なんかすばしっこくて、きらいよ、これ。で、レベルが上がってから、こっちとやるようにするみたいね。もらえる経験値も、お金も、カーロイドやウヌガンよりいいみたいだし。で、盾を買ったら、約束のとこへ。ふふーん、ここで何かもらえちゃったりして。

で、やっとリーボルとかも、ふふふんのふん、とかでやっつけられるようになった。森の中の道を歩いてくと、ディスクを読みにい

行き止まり。

神殿じゃん。でも、もうちょいまわりを見まわしてから。

あーん、ここも行き止まり。

危ない橋とはこのこと。

この家は？

盗賊の家だ。

神殿へ突入！

ワープポイント。

やっぱし。

不気味な扉っすね。

って、おっ、村がある。ここに、例の占い師のおねえさんの関係者がいたりして興味津々。で、なんか銀のすずをなくした人がいて、この人って、なんかこう、ねちねちっとした性格で、勝手にものを打ち明けようとしてるのに、秘密にしてくれるか、とかきくわけね。まっ、ここでふつうは、「ハイ！」って答えるんだろうけど、ここで「イイエ！」って答えると、ひどい言い方。「おまえのようなやつ」とかってきたもんだ。ふんだ！って気になるしね。そのあと、そのすずを探してくれるかな？ってくるんだけど、当然「いいとも！」って答えるんだろうけど、ここで「NO！」にすると、うなだれて「そうか、あんたにもいろいろ事情があるだろうかんね」とかって、弱気になって、あきらめちゃう。だいじょうぶ！　ちゃんと探してきてあげるから。ねっ！

で、村の人に話をきいても、たいしたことはないみたいなので、山登りに決めた。このへんは、ファルコムで取材したときにも行ったことあったんで、まっ、当然のコース。

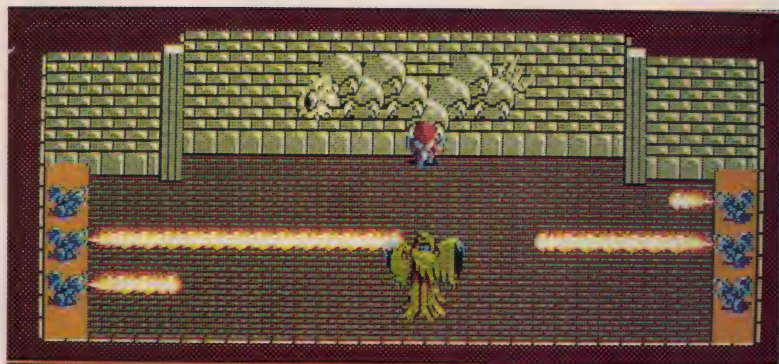
山を登ってくと、これはブレイザルかな。へんなやつなんだ。このへん来るともうHPも80くらいになるし、まっ、このへんは目じゃないんだもーん。で、神殿の中に入ってく。像がいくつもならんでいるなか、ほかのが全部青なのに、1つだけ黄金色のがあって、ここぶつかると、バビューンッ！ってワープ。ぐるぐるまわってると、宝箱。1個は開いたけど、1個開かない。まっ、これはありがちなことで、めげない。ずんずん進んでくと、ピンク色の扉。ここは、わりとすんなり開く。カギ持ってんだよねん。で、ここでデカキャラが出る、はずなんだけど、出ない。『ロマンシア』のときと同じパターンのはずなんだけどー、とか思ってたんだけど。いろいろ町とか村とか引き返したりなんかしたんだけど、わかんない。で、もう一度行ってみると、出たー！

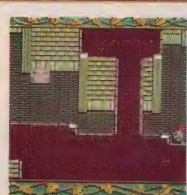
すごい、炎熱攻めなのですねー、これが。両方から、炎の柱が、ボーッ！　ボーッ！って攻めてくる。うがが っ！　死ぬっ！　死んだ。コミカ、ここで何度死んだかなー。HP80ぐらいで、来ちゃったかんねー、わりと苦労した。でも、その炎の柱かいくぐって変なやつやっつけたときは、うれしかったなー、もー。

で、やっつけるとカベがゴーッ！と音を立てて（といってもゲームではそんな音しなかったけどね、まっ、気分ってもんよ）、開く。世界が広がるわけね。出たな、モンスター。そういえば、この神殿って、このデカキャラに出会うまで、モンスターには出会わなかったなー。そうか、本当のダンジョンはここからだったのだな。

ぷわっ、ぷわっ、と動いてるやつとか、口だけのドラゴンみたいのとか、今度『イース』のモンスターマニュアルやっからね。なんてファルコムに相談しないで、こんなこと書いていいのかなー。なにせ今回のモンスターって、名のらずに出てくるかんね。まっ、いいか。で、ここにも宝箱いくつかあるんだけど、やっぱ開かない。宝箱専用のおカギさまがどこかにいらっしゃるんだろうな。ねー、おカギさま、出てきちゃぶだい！　大事にしてあげっからねー。なんてことをひとりで、ぶちぶちつぶやきながら、歩いてく、ぐるぐるぐるぐる。いやー、やっぱこの手のダンジョンって、これはけっこう簡単だーっ！とかファルコムの人たちはいってたけど、やっぱあせるなー。なんつっても、いろんなアイテム集めたり、レベルも上がったー！なんつって、結局ダンジョンから出られなくなってる、な

んてRPGではありがちなパターンだからね。
　でも、やっぱ、かなりやさしくしてあるみたい、コミカでもそんなに苦労しなかったってことは。ヤッホー！　おカギさま見つけちゃったもんねー。このカギを見つけたら、もうこっちのものよー！とか叫びつつ、今まであけられなかったのを当たるを幸いあけまくった。ヤッホー。おっ！　あれっ！　んっ！とかなんとか叫びつつ、コミカの宝探しなの。おっ！というのはわりとお目当てのものが見つかったとき。あれっ！というのは、使いみちがわからないものを見つけたとき。んっ！というのも似たようなもんだけど、もっとその度合いが大きいときね。あっ、このへんで、不注意の傷を負ってしまったのだ。くくっ！　無念の退却、戦略的転戦！　誰が為に鐘は鳴る！　武器よさらば！　戦場にかける橋！　戦場のメリークリスマス！　あー疲れた。というわけで、ここはおとなしく、外に出て、また来るかーってな感じで、村と町。おじさん！　銀のすず持ってきてやったぜーっ！　当然、ゴホービあるんでしょ？あっ気が早い「ありがとう」なんて、ん？あっそう。ありがとさん。

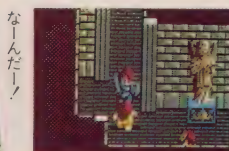
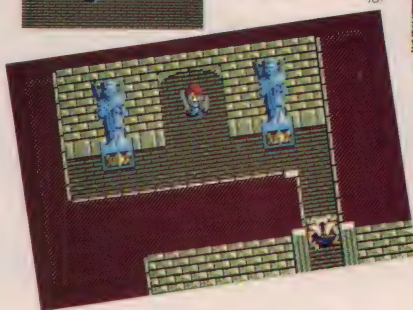
出たーっ！

RPGしてるって感じするよなーっ！

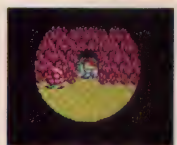
しめしめ！　この人だけでEXP500もくれるの。ラッキー！

あれは……。

これは何だろうなー。

なーんだー！

不気味モンスター。

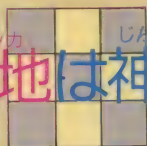
うわっ！　バック白黒。バグじゃないからね。

坑道に。

ここでレベルアップさ

やっぱ楽しいRPGだよん！

町に行ってみると、サラが早くしてくでーっ！と叫んでる。早く本をと。んなこといってもねー。こっちも急いでんだけどね。まっ、そうあわてないよーに。それから、武器、防具を買いかえて、念のためHeal Potionを買っといて。それから、もう1ついいことして、ちょいお金かせいで。いざ出陣！
　というようなとこで、今月はおしまいにしとこうかな。直接ストーリーに関係なかったんで、あれだったんだけど、レベルアップのわりと安直なやり方見つけちゃったもんね。それは、坑道なのです。ここの敵ってムチャクチャ強いんだけど、慎重に戦えば、けっこうやっつけられる。もちろん、HPが100以上になって、武器や防具も2番ぐらいのにならないと、あれだけどね。で、入っては1ぴき殺し、ダメージを受けたら、外で日光浴。これをくり返せば、お金もたまるし、レベルも上がる。まっ、ある程度、ギリギリのとこで戦い進むってのが楽しみのもとだから、ここであんまりインチキ（といっても裏ワザじゃないけどね）しちゃ、あとがつまんなくなるかもしれないけど。まっ、あとからあとから強い敵が出てくるからいいかな。
　というわけで、今回初めて、『イース』しちゃったんだけど、ゲームとしては、とってもいーすよ。なんちゃって。このウケないダジャレ、みんなにいってんだ。だから、ついでに読者のみなさまにも、いってしまおうというわけだい。まっ、ジョーダンぬきで、すごいおもしろい。はっきりいって、こんなおもしろいと思わなかった。いや、もちろん取材とかで、そうとうおもしろいとは思ってたけど、これほどとは思わなかった。なんかこう、やっぱり、戦闘がリアルタイムで、バシュッ！とか行えて、わずらわしさ、というのがまったくないとこがいいみたい。いろんな人と話して、それがあっちゃこっちゃでつながってたり、わくわくさせられるし、各ステージ（野原とか神殿とか坑道とか）で音楽がちがってて、これも冒険心もりあげてくれるんだよね。コミカは、今のところ、坑道の音楽がいちばん好きさ。てなわけで、またまた始まったコミカの同時進行RPGレポート。お便りなんかも心待ちにしてるんで、よろしく。ではまた来月をおったのしみに！

パソコンだけがゲームじゃない！

ザ・ゲーム・ミュージアム

ゲームの聖地(メッカ)は神保町(じんぼうちょう)にあり

都営地下鉄神保町駅。神保町の交差点から、水道橋方面に歩いてしばらく行くと、左手にその店はあった。「奥野(おくの)かるた店」。なんとシンプルな名前だろうか。

ゲームといえば、パソコンやらファミコン！というきょうこのごろではあるが、はたして、それだけであろうか？　などというのも愚問(ぐもん)なくらい、この世界は、奥(おく)が深い。だいたいパソコンゲームなんて、ゲームの世界では、まだまだ新参者ではありませんか、と思わずいってしまうのだけど、歴史的には、おそらく人類のそれと同じくらい、ゲームというのは古くからあるもんである。遊びというふうにとらえれば、おそらく、星の数ほどあるんじゃないかな。チェス、将棋(しょうぎ)、トランプなどはいうにはおよばず、かるた、おはじき、お手玉から、最近流行のビリヤード、はたまたロシアン・ルーレット（これはちょっと、いや、そうとう危ないな）まで、そのジャンルはさまざま。とても膨大(ぼうだい)な数だったりする。

と、ちょっぴりアカデミックに、始めてみたけど、たまには、コンピュータからはなれてみて、そんないろんな種類のゲームで遊んでみよう、ということで、今月から新たにスタートするのが、ザ・ゲーム・ミュージアムである。まっ、コンピュータゲームだと、たいていは、1人っきりで、なんとなく暗い雰囲気(ふんいき)があるから、みんなで、ワイワイと遊んでみるのもいいんじゃないかな。

でもって、第1回目は、それでは、具体的に、どんな種類のゲームがあるんだろうか？　ちょうど編集部の近所に、冒頭(ぼうとう)でもあげたけど、その名も知れた「奥野(おくの)かるた店」がある。ということで、まずは、行ってみることにした。

うわさのかるた店、全景。

で、編集部からてくてく歩くこと約10分。店内に入ってみると、うーん、あるある。いろんな種類のゲームが、ところ狭(せま)しとならんでいて、これは、一日じゅう見ていたって、けっして飽(あ)きることは

で、中に入ってみる。

これは、ショーウインドーの中。

いろんなゲームがならんでいる。

シミュレーションゲームも、いっぱい。

パーティーゲームの数々。

メタルフィギュアなどの小物類。

花札、シブイ。

ないくらい。気分はなんとなく、わくわくである。さすがに、パソコンゲームは、なかったけれど、あれっ、ファミコンソフトはあるな、そうか、ファミコンは、おもちゃだもんな、と思ったしだいでありました（いえ、業界の話ですよ）。

さて、店内カウンター内には、いました、社長の奥野さんが。失礼ながら、相当なおじさんだけど、この道数十年、キャリアは、ばっちり。知らないゲームはないっ！というくらいである。で、お話をうかがってみた。

「そうですね、数年前ですと、たとえばボードゲームは、マニアしかやらなかったんですが、ここんところ、ファミコンユーザーの小中学生なんかが、カードゲームやボードゲームを買っていきますね。逆に、『ドラクエ』の影響でしょうか、ボードゲームマニアや、年齢層の高い人なんかが、ファミコンを買っていきます。ま、全体的にマニアだけでなく層が広くなっていますね」

うーん、やっぱり、コンピュータだけじゃないんだな。

「大正時代から問屋をやっていて、店売りを始めたのは8年前からですが、お客さまにいろんなゲームを紹介するのも一つの仕事ですね。あと、デパートなんかですと、売れないとすぐやめちゃうんですが、うちは、すぐには売れないものや、古いものでも置くようにしてます。こうすると、少しずつでも売れていきます。長い目で見なきゃね」

えらい！　だから、種類が多いんだ。それにしても大変そう。ところで、カードゲームなんて、新作は、しょっちゅう出るもんなんですか？（このへんがパソコン雑誌のノリなんだな）

「アメリカだと、毎月何かしら出るもんですが、日本には、よっぽど人気がないと、輸入されませんね」

さびしいなぁ。貿易不均衡なんだから、もっと持ってくればいいのにね。

で、話は尽きないんだけど、ご近所のよしみで、毎月いろいろときいて紹介することにした。まっ、よろしくね。

それでは、次ページから、さっそくゲームの紹介である。始めるよ。

「ゲームのことなら私にお任せ」

奥野かるた店

冒頭にも書いたとおり、地下鉄神保町駅を降りて、神保町の交差点を、水道橋方向に向かって5分ぐらい歩いた左側にある。もと問屋だけあって、今でもめずらしいものが、たくさんある。たとえば、前ページタイトル部分の写真はアメリカ独立戦争をかたどったチェス。お値段は、ぼくの1カ月分のサラリーに匹敵する。ほかにもいろいろとあるから近くの人は行ってみよう。「オクノゲーム友の会」や、年2回のボードゲーム大会といった企画もある。営業時間は、平日は10:30〜19:00。日曜日は12:00〜18:00。ただし、第3日曜はお休み。なお、地方の人には通信販売もある。（問い合わせ☎03-264-8031）

芭蕉かるた。交通公社のガイドでおなじみ。

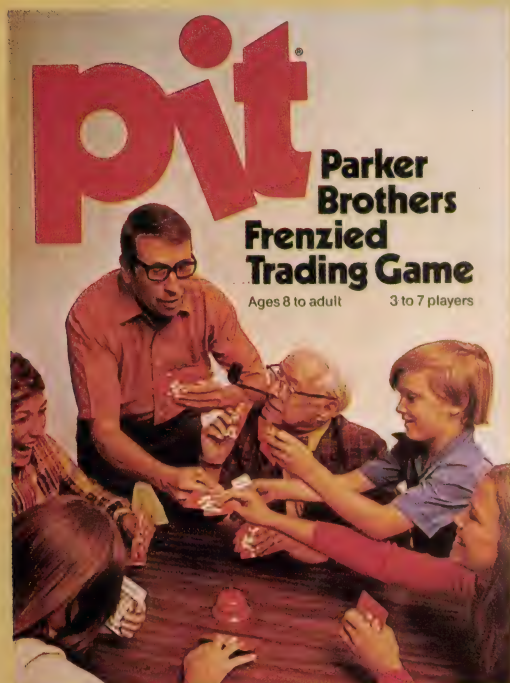
オリジナルのかるたもある。

「来てくださいね、お待ちしてます」

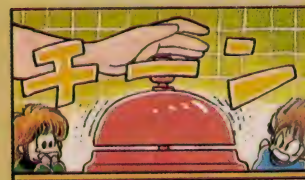
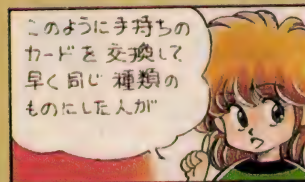
コンピュータチェス。おすすめ。

バックギャモンの一つ。とても貴重なのだそーだ。

図解で示す、花札のいろいろ。

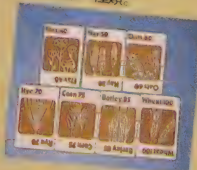
ネアカ度100、え〜いうるさいゾ！

ピット Pit

とにかくおすすめ。こんなゲームがあるのかと、カルチャーショックを受けたほど。ぜぇったいに、おもしろい。

PiTの遊び方

はっきりいって、こんなゲームがあるなんて思わなかった。カードゲームに対する認識が、いっぺんに変わってしまったくらいである。それだけに、おもしろい。うん、おすすめだったりするんだな。

さて、このピット、穀物取引所というんだけど、ルールというか遊び方は、左のマンガにも書いたけど、とにかく配られた手札を、同じ種類の穀物カード1そろいにすればいいのである。でもって、いらないカードは、他人と交換するんだけど、ふつうトランプとか、ほかのカードゲームだと、順番というものがあるでしょ。しかしこのゲームには、そんなものは、いっさいないのである。取引開始！の合図とともに、だれとでもいいから、いっせいに交換を始めてしまうのである。しかも、ほかの人と同じ枚数を交換するから、「2枚2枚2枚」とか、「さん

対戦ナンバー

カードは7種類。

ピットのセット。合図用のベルが、また泣かせる。ベルなしの普及版もある。

のどあめ。はっきりいって必需品。

システオペD。関西弁をあやつり、堂々2位。

編集部K。最後に勝って、ビリをまぬがれる。

最下位のJ.D.「掛布の心境です」

トップは編集部S。ふふん、どうです。

みゃあくん。寡黙な彼ものめりこむ……。

ベラ子。前半のチョンボがたたり、3位に。

A PARKER CARD GAME 2,800円（ベルなしの普及版は1,800円）

それ
チョンボだよ

ベラ子、チョンボ。早くも波乱……。

2枚、2枚
2枚!!

奮起して勝つ この得意そうな顔

はっきりいって
うるさいのです

に、2枚

2枚

で、
と、だまってやる
うーん不気味

1枚

思わずリタイアするベラ子

くそっ

買い占めた!

サイレントルールで勝ったのは、みゃぁくん

さん、さん
さん

はたから見ると迷惑です

3枚ない
3枚?

2枚
交換

出おくれた

巨体をおしてがんばる編集部K。しかし……。

チーン

シスオペ0。終盤になって必死に追い上げるが……。およばず。

さんさん」というふうに、叫び合うことになる。これが、またうるさい。はっきりいって、気の弱い人や、声の小さい人には、多分向かないゲームである。で、集め終わったらその場で合図しておしまい。カードに数字が書いてあるから、それが点数になる。

と、まあ、遊び方としてはとても単純なんだけど、単純なもののつねとして、やってみると、奥が深い。人数が多いほどカードが分散するから、瞬間的な推理や、カンを働かせなければダメなんだけれど、実際は、交換したら同じ種類のカードだったり、同じカードが何度も行ったり来たりして、頭にきたまま自滅、というのが、ありがちなパターンだったりする。また、点数の関係で、40点のFlaxや、50点のHayなどは、あからさまにきらわれるんだけど、その裏をかいて集めてしまう、という手もある。このへんは、性格のちがいが出て、なかなか興味深い。

あと、さわぎ疲れたら、だまって行う、というやり方もある。アメリカの穀物取引所では、実際手のサインだけで、取引するのだが、それと同じ方法でやるのである。うるさくないので、近所迷惑にもならない。

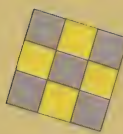
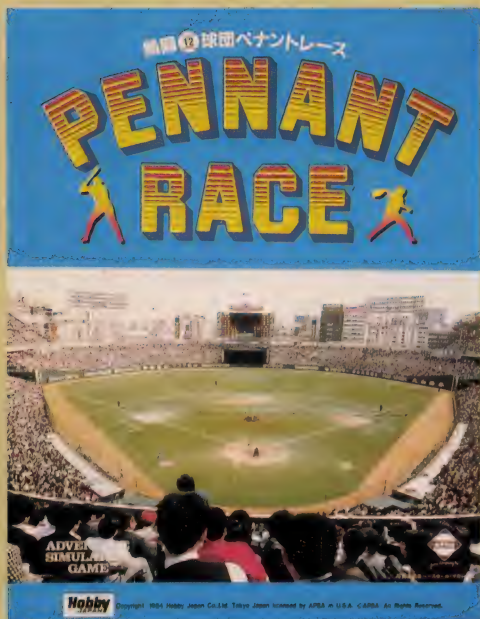
でもって、編集部でもやってみた。公正を期するために、チョンボしたら－100点、というルールをつけ加えたんだけど、それにひっかかる人も出たりしてね。で、結果は、写真および下記のとおり。講評は、省くけど、のどが痛くなったり、エキサイトしすぎたりで、ほんと、大変だったけど、なるほど、やっぱりもりあがる。しかも、あとくされがないから、さわいで気分を高めたい、なんてときには、うってつけ。ぜひとも、仲間を集めておためしください。最高だよ。

というわけで、編集部の夜は、ふけてゆくのであった……(マル)

対戦結果

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	計
編集部K	60/60	60	60	60	60	60	100/40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	85/45	45
シスオペ0	0	0	0	0	0	40/40	40	40	40	40	40	40	40	85/125	125	125	125	60/185	185	185	185
J. D.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	40/40	40	40	40	40
みゃぁくん	0	0	0	0	0	0	0	40/40	40	40	40	70/110	110	110	110	110	110	110	110	110	110
ベラ子	0	0	100/100	50/50	50	50	50	50	70/20	60/80	80	80	85/165	165	165	165	165	165	165	165	165
編集部S	0	70/70	70	70	60/130	130	130	130	130	130	60/190	190	190	190	40/230	100/330	330	330	70/400	400	400

こんな雑誌知ってる?

で、「ニコリ」である。本来は、パズル雑誌なんだけど、遊び心満載で、いろんなゲームの紹介もしたりする。以前は「奇跡の不定期雑誌」とか、「ニコリは、目についた日が発売日」なんていってたけど、最新号から季刊になったようである。その最新17号では、ビットをはじめ、カードゲームの紹介がのっている。興味のある人は見てみるといいんじゃないかな。といっても、この「ニコリ」、どこにでもあるものじゃないので、見つけた人は、とても幸運なのである。探してみてください。

熱戦、熱戦、また熱戦

ペナントレース

野球である。ホビージャパン社の『熱闘12球団ペナントレース』。ボードタイプのシミュレーションゲームなのである。

打撃結果表。これをもとに、試合を進めるのだ。

珍プレイ、好プレイもあって、最高。

野球を題材としたゲームは、それこそたくさんあるけど(次ページコラム参照)、このゲーム、シミュレーションだけあって、作戦面が重要視されるもの。だからといって、べつに、計算じみた理知的なゲームということでもない。野球という題材のせいもあるんだろうけど、ゲーム自体もよくできていて、けっこう熱くなれる。そのへんは、右の結果を見てもらえばわかると思うんだけどね。

で、このゲーム、カードと、サイコロを使用するんだけど、カードは、選手カードといって、プロ野球12球団全選手の前年度のデータが、細かく記入されている。野手なら、打力や守備力、足の速さといったもの。投手なら、防御率に応じて5つのグレードに分かれる。また、先発、リリーフの区別や、三振をとれるとか、逆にホームランを打たれやすい、なんてちがいもある。このデータが、けっこう重要だったりする。

ルールは、まず先発メンバーを選び、攻撃側が、サイコロをふっていく。でもって、サイコロの目によって、攻撃側選手カードの打力データに従い、打撃結果表を見て、ヒットとかアウトとかを判定する。打力がある選手では、当然ホームランやヒットの確率が高いんだけれど、相手投手のグレードや守備力によってもちがってくる。もちろん、バント、盗塁、エンドランや代打もあるし、敬遠や、リリーフも使える。打撃結果表には、エラーや、ダブルプレイなどもあって、なかなかリアルだし、また、選手も実際にいるものだから、不思議とサイコロの目もそれに合わせて出たりして、実戦さながらである。２人用のゲームなんだけど、何人かで、リーグ戦をすると、なおおもしろいかもしれないね。

試合開始。「プレイボール」

中日一回の攻撃。それ行けっ。

満塁でバース。阪神チャンス！

結果表をのぞきこむ。

「うーん」。思案顔のJ.D.。

ホビージャパン社　4,300円

（1）ポプコムスポーツ

昭和62年（1987）7月13日（月曜日）

阪神サヨナラだ

長崎 劇砲 代打逆点

宇野 2ランもアダ花・・・

10日　甲子園（1回戦　阪神1勝）

中日	000	000	220	4
阪神	100	110	002X	5

勝 仲田　負 郭

サヨナラ勝ちで喜ぶJ.D.。呆然とする、編集部S。

長崎「気迫だよ」猛虎打線復活へノロシ

「気迫だよ」試合後、長崎はこういった。九回裏の、しかも代打逆転サヨナラホームラン。まさに起死回生の一撃だった

1点のビハインド。回は九回。しかもマウンド上は、リリーフエースの郭。が、ここから阪神の代打攻勢が始まる。1死から、まず柏原が2ベース。そして、長崎。ランナーを背にした郭の手もとは、微妙に狂ったのだろうか。1ボールからの2球目は、真ん中へのあまいストレート。待っていたかのように、長崎のバットがそれをとらえる。そして、ボールは、バックスクリーンへ。なんとも劇的な幕切れであった。

試合は一回、岡田のタイムリーで、先行した阪神が、その後も点を重ね、3点のリード。しかし、池田に抑えられていた中日は、七回代打[illegible]の2ベースで、まず2点。八回には敬遠の落合を一塁において、宇野が逆転の2ラン。そのまま逃げきるかにみえたが、リリーフ郭が、2ランをあびて逆転負け。阪神が初戦をものにした。

これが長崎のホームラン。

2戦、3戦の結果

11日　甲子園（2回戦　阪神1勝1敗）

中日	000	103	300	2 9
阪神	000	020	401	0 7

勝 郭　負 工藤　・中日雪辱　宇野2発、中尾決勝2ラン！

12日　甲子園（3回戦　阪神2勝1敗）

中日	212	210	200	10
阪神	400	030	212X	12

勝 中西　負 米村　・阪神またサヨナラ、岡田2ランで打撃戦にケリ

宇野の2ランで、一時は逆転。喜ぶ中日、編集部Sだが……。

問題の宇野のホームラン。

野球ゲームの小考察

人気の高いスポーツだけあって、野球ゲームには、いろいろな種類がある。単純なアクションから、リアルなシミュレーションまで、そのタイプもさまざまだけど、最近では、実戦データを加味したアクションが流行のよう。人気の『ファミリー・スタジアム』もその一つ。ただし、アクションだから、それなりの技術はいるし、画面上というのも、なかなかピンとこない。反対に、純粋に物理的なのが、野球盤。小さいながらも、バットを使ってボールを打つのは、なかなか楽しいし、感じも出る。機会があったら、とりあげたいんだけどね（それにしても、消える魔球は、今でも、ついてるのかな？）。

ウワサの田淵カード。このように、往年の名選手のカードもあるけど、それ反則だよ。

作戦を練る2人。

えーん。逆転されちゃったよ。うるうる。

超緊急レポート

J.D.のここだけの話だぜ！

これ新コーナーなのだ！

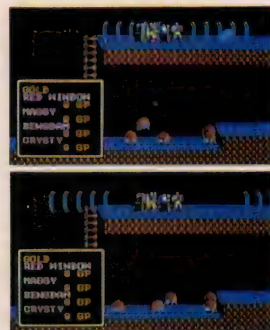
日本ファルコム

木屋さんの新作 ドラゴンスレイヤーV『SORCERIAN』とはこのことだっ！

グラフィックすごい

J.D.である。ドラゴンスレイヤーⅣ、つまり、『ドラスレファミリー』が発売されたかされないか、というときに、ちと早すぎるような気もするが、木屋さんの超新作、ドラスレV『SORCERIAN』(『ソーサリアン』)の紹介なんである。うれしいじゃないか。多分88やなんかのユーザーは、今度の『ドラファミ』がMSX方面だけの作品だというので、「おいらはドラスレ初代からのファンだもんね」とかいう人でも、Ⅳは味わえないという憂き目にあったりして、とくに、「どんなゲームでも絶対に出る」という考えをもってる88ユーザーには、きつい一発であったような気がする。まっ、ファミコンのほうで遊ぶというのも手だけどね。

そこでVである。これ、はっきりいってまだいつ発売とか、機種は、とかいった段階じゃない。まだ、木屋さんのほうでも、「ああしようか」「こうしようか」「これも入れてみたりして」「あっ、やっぱだめか」「おっ、でもこれけっこういけるじゃん」「なーっ！」とかなんとかやりながら開発にいそしんでいるって状態なのである。

で、まず写真のほうを見ていただきたい。やっぱRPGなのである。一部で、今度の木屋さんはシミュレーションだっ！などというウワサはあったが、やっぱRPGだよ。で、全画面スクロール。ここでまず圧倒！　もちろん、横スクロールだけどね。で、4人グループ。やっぱ団体戦って好きさ。なんかこう全然実体があるものじゃないのに、ひとりじゃないって気がしてくるからね。人間の心にいちばんよくないのは孤独なのだな、やっぱ。で、内容に入る前に、グラフィック的なことを2、3。いちばんスゲーッ！のは、スクロール画面に出てくるウインドー。これ、本当にびっくりした。J.D.って、じつをいうと、というか、みんな知ってると思うけど、コンピュータのハードのことや、プログラミングのテクニックのことに関しては無知もいいとこで、「ここの重ね合わせが」とかいわれても、ピンとこないことが多いんだけど、そして、そういったテクニック的なことはゲーム自体にはあんまり影響しない、というより、できてあたりまえ、みたいなポリシーをもってるんで、わかっても感心したりはしないという面をもってるんだけど、と、2つの「だけど」を重ねたうえで、「スゲーッ！」と思ったのだ。バックの画面はスクロールし続けてるのに、ウインドーは勝手にスルスルと広がったり、閉じたりしてる。文句なしにスゲーッ！と思ったのだ。木屋さんも、「これに関しては全精力の半分を使っている」というぐらいだから、本当に、なかなかのもんなのである。まっ、実感してもらうのは、いつになるかわかんないけど、このゲームが発売されたときだな。あと、グラフィックで特筆すべきなのが、魔法やなんかのとこかな。とにかく全部グラフィックで、同時に、リアルタイムで表示されちゃう。このゲーム、ネーミングが『ソーサリアン』。もちろん、SORCERER（魔法使い）や、SORCERY（魔法）やなんかからの造語である。だーかーらー、やっぱ魔法とかが主流なわけ。もちろん、剣やなんかも持ってるけどね。で、防御用だの、攻撃用だのといった魔法がビジュアル的に、ブルンブルン、ヴゥーン、ヴゥーンとか、グラグラルーン、とかいった感じで、目に見える。派手だぜーっ！これ。んとに。

戦闘シーン。この超音波ふうの魔法は何じゃらほいっ！

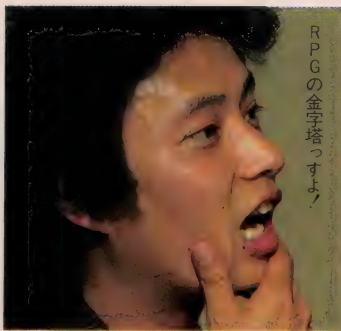
内容もハンパじゃない！

とまあ、グラフィックがすんごいってことばっかいってたので、内容はふつうかというと、全然、こっちもすごいんである。話を聞いているうちに、円丈さんのRPG『サバッシュ』が、こんなのと同じ時期に発表されたら……とかって、一瞬目の前が暗くなったりしたけど、うん、『サバッシュ』はこのゲームとは、同じRPGでもちがう。『サバッシュ』も十分すごいじゃないか！とか気をとり直したのであった。で、内容は、グラフィックの凝りように輪をかけて凝ってる。とにかく自由度が高いのだ。魔法なんて、画面に入りきら

いほどバリエーションがあるんだ。日月火水木金土、と１週間というか、太陽、月、火、水、木、金、土に対応した魔法がブリバリーッ！とならんでて、壮観。

それから、アイテム。このゲームではアイテムは無限につくり出せるのだ。もちろん、量が多いってんじゃなくて、種類が制限なく、ユーザーがつくり出せるようになっている。仕組みはこう。プレイヤーのキャラは、ふつうの剣とか、盾とかっていうのを買ってきたり、拾ってきたりする。それを町で魔法使いにいろんな呪文をかけてもらって、オリジナルのアイテムをつくれたりするんだ。これって、そそらない？RPG心。J.D.なんかこういうしかけって大好きだぜ。早く遊びたいよー。で、なおかつ、しかも、そのうえに、さらに、このゲームって４人でパーティー組んで冒険に出るっていうのはさっきも書いたけど、それぞれ年をとってく。各キャラは、１つのシナリオをこなして、町にもどってきて初めてエクスペアリエンス（経験値）やお金を分配してもらって、ギルドみたいなとこ行って、レベルアップしたりするんだけど、そうこうしてるうちに、どんどん年とる。年とると、当然体力なくなる。J.D.も、すでに29、今年30だぜーっ！　信じらんない。すでにして完徹とかやると、ルドンの絵みたいになっちゃうし、やっぱ年だけはとりたくない。で、そうなると、せっかくレベルアップしても、使いものにならなくなる。そうなる前に、そう、そうなる前に、弟子をつくって技を伝承する、ってわけじゃないけど、若いキャラをつくって、いっしょに冒険につきあってあげて、若いキャラを育成しちゃうのである。これって、がぜんのめりこめると思わない？　要するに初代のキャラは祖先なわけ。で、代々強くなってって、やっと今のキャラ、若くて強い勇士がいるって感じでね。ねっ、みんなも今のあなたたちも、お父さんお母さん、そのまたご先祖さまのみなみなさまあってのものなのだ。まさに人生！　RPGだよ、人生はっ！

で、今のところ、ダンジョンだけで130種ぐらいのモンスターを予定してるんだと。これだけでもけっこう多いと思うよな、ふつう。でもこれぜーんぜん一部なんで、ほかに野原パターンやら、山とか合わせると、ぬあんと2000種ぐらいになっちゃうんだって。もち、このまんま製品になるかどうかはわかんないところだけど。とにかく木屋さんは「あとはいかにデータを圧縮するかですねー」とすましてる。例のドラファミやったおかげで、データ圧縮の技術に磨きがかかったらしい。今では『ロマンシア』のデータも４分の１にで

RPGの金字塔っすよ！

きると、おっしゃる。うーん、困ったもんだ。今までだって、そのへんの技術では、群をぬいていたのに、４倍も進歩しちゃうなんて。そうすっと、ディスク３枚とか４枚とかになっちゃうのかな、とかJ.Dがつぶやくと、「いや、それをなんとか、１～２枚に納めようと思って」と、あっさり。はっきりいって顔色なしのJ.D.である。

しかも、このゲーム、それだけじゃない。これは、ゲーム全体の半分でしかない。もう半分は何かというと、街の生活なんである。ほら、RPGって、街があって、そこで仲間を探して、みたいなとこってあるっしょ。でも街にいる人の数は限られてるし、生きてるのは、キャラがその街に入ったときだけみたいなとこあって、もちろんこれはこれで十分だったんだけど、このゲーム『ソーサリアン』では、ここのところ、シミュレーションふうになってる。要するに、キャラというかプレイヤーがダンジョンやなんかで、モンスター相手に、「許さん！」とか、大立ちまわりやってる間も、その街の人々は生活をしているわけ。で、街で人に知り合ったら、「おまえに、いい仕事を紹介してやろう」というかどうかは知らないが、たとえば鉱山に働きに行かせたりする。そうすると、それずーっとやってると、STRが高くなったりするんだと。泥棒やらせてると、お金や、すばしっこさは高くなるけどカルマがふえたり。この職業も、今のところ70ぐらい設定してあんだって。まったく信じられない。で、こういった複雑きわまる行動を制御するために、いろんなルールを設けたりしなきゃいけないのはもちろんだが、一人一人のキャラクターのパラメーターも膨大な数にのぼりそうで、ここも木屋さんをはじめ、宮本さん、五十嵐さんたちが頭突っつき合わせて、大変な作業が続いてるらしい。キャラの成長とか、いろんな行動をして身についていくものとかって、簡単にしようとすれば、ああなればこう式にかたづけられるけど、で、ある程度本当っぽくなるんだけど、このゲームはそのへんをより本当らしく

うひーっ！　魔法入り乱れてド派手じゃー！

シミュレートするのを、１つの目標としてるみたいなのだ。これがうまくいくと、本当の意味で、すっごい自由度の高いゲームになりそう、とJ.D.はふんでるわけだ。こいつは、ただものではないのである。

で、なおかつ、このゲームこれだけじゃない。ゲームが終わったら、はいサヨナラよ、じゃないのだ。これって、木屋さんの念願だったみたくて、この前のハワイ会議でもいってたことで、要するにユーザーにもゲーム作りの楽しさを味わってもらいたい。このこと、どういう形で出てくるかはわからないが、ゲームのあとに、マップエディター＋シナリオエディターみたいのを世に出す、ということを考えてるみたい。ひとたび、この『ソーサリアン』と、このエディターが世に出ると、ストーリーやら、マップやらが日本じゅうで無限増殖するという、遠大な計画なんである。

というわけで、たいていのことでは心を動かされたりしないJ.Dが、この画面を見ながら、この話を聞いているうちに、われ知らず興奮しちまったぜい。やっぱ木屋さんって、そして日本ファルコムってふつうじゃない。そして、なみはずれたこの種の企画は、やっぱ、なみはずれた技術力に裏打ちされているのだなー、と思ったしだい。このゲームがいつ出るかなんてことは、日本ファルコムにもポプコムにも、もちろん他誌にも問い合わせとかしないようにしてほしいんだけど、ゲーマーとしては１日も早く手に入れたい。テンキーでキャラをあやつって、『ソーサリアン』の世界に入りこみたい、そんな気持ちで、毎日を過ごすことになりそうだぜ。また進展があったら、レポートすっからね。それまでは、流言飛語にまどわされないようにして、心を正しくもって、体調もよく保って、待つというような感じだな。ドンドン！☒

オンライン自販機 武尊レポート

あの『ジェネシス』が、いよいよ88SR版に！

町に着いたぞ。

エフェサスの中。

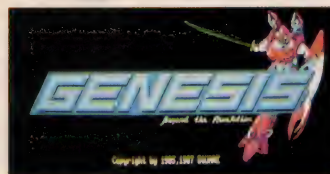
武器や防具。

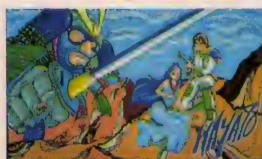
これが3D戦闘モード。いろいろな地形がある。イイコトショウだって。

本誌で、スクウェアのSFRPG『ジェネシス』のPC-98版を紹介したのは、もうおととしのことになるが、今度は、タケルから88SR版に移植されて発売となる。

舞台は、西暦2900年代。最終兵器の使用で、人類のほとんどが死に絶え、わずかな人々が細々と暮らしていた。そんなある日、「サタン」と名のる集団が、あちこちの町をまわって破壊活動を始める。パトモスに住む一人の若者は、みずから神と名のる何者かから、サタンをたおし人類を救うよう、彼の意識に直接呼びかけられた。そして、彼は、サタンをたおすためにパトモスの町を旅立った。

ストーリーは、広大なワールドマップと、その中にある町や、そのほかの建物、そして疑似３D戦闘モードの中で展開される。当時のソフトとしては、登場人物のメッセージが異様に多いRPGだと思ったが、今ではよくある「アドベンチャー的要素をもったアクションRPG」のはしりであったのだろう。だから、ストーリーの展開も、ちょっと複雑で、最後には意外な結末が待っている。

タイトル画面。

『ジェネシス』のウリは、なんといっても、疑似３Dの戦闘モードだ。敵と遭遇すると、画面が８×８、の疑似３Dの戦闘フィールドに変わる。フィールドといっても単純な平面だけでなく戦闘が実際に行われている場所によっていろいろな地形が出てくる。おもしろいのは、この疑似３Dフィールドは、外の世界とつながっているため、外から敵がどんどん入りこんでくることもあるところだ。だから、早く敵をたおすか、その戦闘シーンから逃げ出さないと、そこからぬけ出ることができなくなってしまう。敵が３Dフィールド内に８ぴき以上入ってくると、ぬけ出ることができなくなる。まだレベルの低いうちにこうやって囲まれてしまうとちょっとまずい。オリジナルが作られたのが、おととしだとは思えないほどに、今でも斬新だと思える部分がちりばめられているゲームである。

「タケル」オリジナルも出る！

『HAYATO』のタイトル。

製作中の画面。

タケルのオリジナルゲームが、また出るぞ。

時空トラベラーとして、思いのままに古代、中世の世界各国を旅行していた、隼人とリーザは、ある事故によってタイムマシンを失い、戦国時代の日本へとほうり出されてしまう。しかも、隼人とリーザははなればなれになってしまった。隼人は、謎の敵、闇将軍と戦いながら、リーザのゆくえを捜さなければならない。はたして、彼らは無事に出会うことができ、自分たちの時代にもどることができるのだろうか……、というのが、タケルオリジナル作品『HAYATO』の設定だ。

一見して、ちょっと古いタイプのARPGに見えるが、これはかりの画面で、ホンチャンは今のところ製作中ということだ。目下発売予定日に向けて、猛然とダッシュといったところ。完成を期待しよう。

PC-8801mkⅡSR／FR／MR／TR／FH／MH　ディスク　5,800円
7月20日発売予定（X1シリーズは8月20日の予定）

ユーザー参加のゲームソフト発表会
新宿コムロードに

『ガイアの紋章』がやって来た！

目つきが真剣！

かわいい司会のお姉さん。

こんなゲームもあった。

コスチューム大会で優勝した2人。

審査員席。見たことある顔が。

人間シミュレーション。

群がる頭！

キャラコンテストもあった。

ポプコムブースも人気があった。

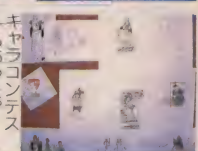
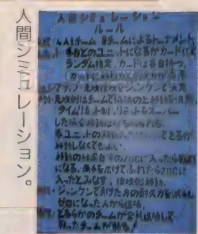
先月号でも紹介したとおり、6月14日の日曜日、新宿は丸井メンズ館の中にある、プラザー「コムロード」で、『ガイアの紋章』の発表会が行われた。当日、500人からのパソコン少年が集まってくれたおかげで、発表会は大盛況のうちに幕をあけた。

発表会では、「コスチューム大会」や「人間シミュレーション大会」、「キャラクターデザインコンテスト」など、数々のイベントが催された。午前10時半開会とともに駆けつけ、閉会の午後5時まで遊んでいく子もかなりいた。

「コスチューム大会」の優勝者は、伊藤琢人君と中村八大君。学校で使っているジャージと、白いタオルで服を作り、みごとに『エルスリード』のアーチャー（弓兵）に扮して、弓兵の戦いのポーズをかっこよくきめてくれた。

予想以上にもりあがったのは、午後から始まった「人間シミュレーション大会」だ。ライトサイド側とダークサイド側の戦士がじゃんけんをするたびに、応援の歓声が上がり、メンズ館に来ているほかのお客さんたちまでが、「なにごとだ？」と集まって見ているほどであった。4人で1チームをつくるため、知らない人どうしでチームを組んでいるところが多かったが、おたがいパソコン少年ということでか、初めて会った者どうしとは思えないようなチームワークを発揮していた。

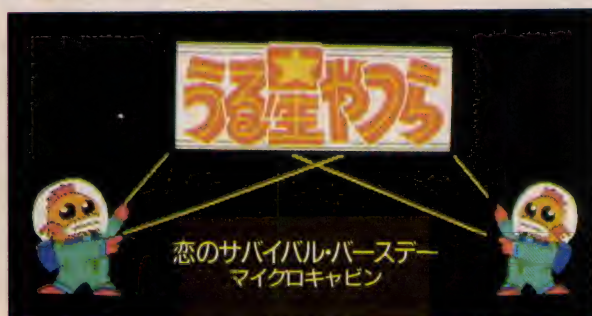
さて、ここで忘れてはならないのは、ポプコムもこの発表会にブースを出していたこと。ポプコムのブースでは、『ガイアの紋章』特別オリジナルシナリオ攻略コンテストと、『ダ・ビンチ』の展示と遊び方の説明を行った。写真を見てもわかるように、これが意外と人気を集め、賞品として用意していたポプコムオリジナルTシャツは、あっという間にはけてしまたのである。

ユーザーを対象とした、今回の『ガイアの紋章』発表会は、形式的な発表会に終わらず、日ごろ顔を合わすことのない、パソコン少年とソフトハウスのスタッフたちの楽しい交流の場となった。

㊙情報おもいっきり大公開

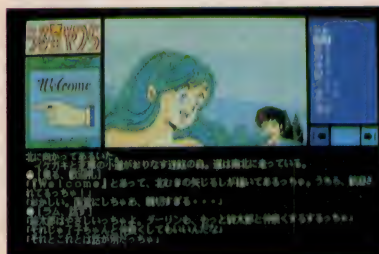
うる星やつら

―恋のサバイバル・バースデー―

マイクロキャビン　PC-9800シリーズ、PC-8801mkⅡ SRシリーズ、X1シリーズ　6,800円

優勝者にキッスだと？　ゆるさん、ゆるさ〜ん！

『うる星やつら』のゲームがついに完成した。いやー、めでたいめでたい。というわけで、いきなりではあるけど、一気に見せます『うる星やつら』てな感じで、パーッと紹介しちゃうのだっ！

やっぱり『うる星』は不滅だっ

みんなももう知ってると思うけど、劇場版『うる星やつら』の5作目は秋に公開だよ〜ん。内容は原作の最終話「ボーイ　ミーツ　ガール」をそのまま映画にするみたいだ。でもって同時上映は『めぞん一刻』。こっちの内容は、五代と響子さんの結婚式数日前の、一刻館でのドタバタを描くオリジナルストーリーだ。どっちも今から楽しみだね。それまで待てないって人たちのためには、7月18日から「復活、うる星やつら夏まつり」ってのがあって、そこでは60分の新作ビデオ、「夢の仕掛人、因幡くん登場！　ラムの未来はどうなるっちゃ!?」が上映されるのだ。果報は寝て待て、一陽来復、待てば海路の日和ありってなもんである。いやっほーい、バンザーイ！

それ行け〜！

さて、あんまり浮かれてないで、ゲームのほうに話を移そうか。

7月号とほぼ同時にまず98版が、次いで88版が発売されたから、もうプレイしている人もいるだろう。マイクロキャビンの人からは「今回はもう最後まで出しちゃってもかまいませんよ。答えがわかったからって、つまらなくなるようなちゃちなできじゃありませんから」と、かなり強気のおことばをいただいたけど、さすがにいきなり最後までってのもあんまりなんで、ま、適当なとこまでやってみますか。

決め手は竜之介

このゲームは、了子の誕生パーティーに呼ばれたみんなが、面堂邸の門からパーティー会場への一番乗りを競うゲームだ。トップになれば、了子のキスと今後1年ステディーとして了子との親しい交際権があたえられる。となれ

諸星、授業はどうした！

ダーリン、うちらも早く行くっちゃ。

よーし、了子ちゃんに電話かけちゃお。

こんなとこにカベなんかつくりやがって。

ば、あたるが参加しないわけがない。ステディーをお菓子か何かだと思いこんでるラムもいっしょについてきちゃうけど、プレイヤーはあたるになりきってひたすらトップをめざすのだ。

面堂邸は7×12のマップからできている。それといくらか地下の部分もあるから、全部で90ちょっとのブロックになる。と説明したところで、体験的『うる星』解き方講座のスタートだ。

スタート地点の広場から、まずは西にある受付に行こう。まちがっても南になんか行っちゃだめだ。いきなりゲームオーバーになるからね。受付で黒子に招待状をわたすと、かわりにレーダーをくれる。これがないと宝箱を探しにくいし、見つけてもあけられないから必ずもらっておくこと。宝箱にはカギとかランプといったアイテムが入っているのだ。

広場の北に行くと、歓迎札が立っている。「おかしい。面堂にしちゃ親切すぎる」というあたるの考えが当たっているのかどうか知らないけど、もう一度広場にもどってみると、サイフが落ちている。じつはこれは竜之介のサイフで、竜之介がブラジャーを買うためにせっせとためたお金が入っているのだ。

歓迎札の北に行ってみると、落とし穴があって、中でコースケとその他大勢がのびている。ザーマーミロ、あわてる乞食はなんとやらってとこだ。

そうこうするうちにきっとランちゃんに出会うだろう。そしたらランちゃんを迷わず"くどく"。ここでラムの竜撃くらいにヒビッて一度でやめちゃ、あたるの名が泣くぜ。とにかくもう一度"くどく"。するってえとランちゃんはタイヤキをくれるはずだ。でもこのタイヤキがただのタイヤキのわけがない。いくらラムちゃんでも食べようなんて気を起こさないものだよ。これはこれで使いみちがあるんだから。ほら、タイヤキが好きな、あの手のレースなんかでよく人を出しぬいて1位になっちゃうヤツがいるだろう。アイツにあとで食わせれば、出しぬかれる心配がなくなるわけだ。

さて、スタート地点から北へ2、東へ2の地点では竜之介のオヤジが焼きイカを強制的に売りつけようとしている。「買わねばここを通さんぞ」とかいって。でもここでは絶対にイカを買ったらだめだ。イカを買おうとしてサイフを出すと、「おお、それは竜之介のサイフではないか」とかいってサイフをとられてしまう。こうなったらもう絶対に最後までは行けないのだ。やっぱりサイフは竜之介本人に返さなくちゃ。イカを買わずにここを通るには、あとで手に入るある物をオヤジにわたせばいい。なんてったってこのオヤジは、「海が好き」なんだから、海に関係のあるアレだよ、アレ。

竜之介はっていうと、どこにいるかわからないけど、歩きまわっていればやがて会えるだろう。そして、サイフをわたせば感激して、かわりにひょっとこカギをくれる。これがないと鉄柵扉が開かないのだ。

とまあ、こんな感じで進んでいくんだけど、このまま順番に全部答えを教えてもつまんないから、あとは重要なポイントだけ話しておくとしようか。前半のポイントはスイッチャーを手に入れられるかどうかってとこだろう。スイッチャーをもらうには地下の某所で手に入るカードに書いてあるとおり

ふっふっふ、勝負はこれからだぞ、諸星!

死ねやーっ!

諸星さま、ご退場……。

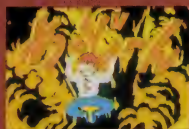
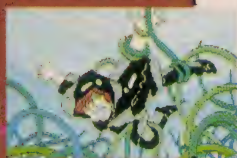
面堂邸のマップだっちゃ!

なるほど
タコ噴水。
地雷原。
オリ。
コイルづた。
GOAL
落とし穴
真吾の家。
START
受 付
鉄柵扉。
地下通路の入り口。
ふ〜ん

にすればいい。じゃあカードはどこにあるかっていうと……、まあこれぐらいは自分で探してごらんよ。

ではここで前半の格言を1つ。〝行き詰まったらレーダーを使え〟

スイッチャーがカギに

スイッチャーを手に入れたら、一度受付にもどってみよう。たぶん了子からの秘密兵器が届いているはずだ。この秘密兵器とはなんとタコ、タコの菊千代なのだ。こんなものが役に立つ相手といえば、友引町広しといえどもただ1人しかいない。『うる星』のファンならもうわかったよね。このタコは、あとで一騎討ちのときにうまく利用しよう。

このへんまで来ると、そろそろ行き詰まってる人もいることだろう。後半はまず、秘密の通路の入り口を見つけることが一つのポイントだ。これはある場所でスイッチャーを使えばいいだけだ。でも入り口が見つかっても、通路が開通していないということもあるだろう。それは、あることをまだしていないからだ。あることってのは?

ヒントはスイッチャーをもらうときに黒子に聞いたことば「おにいさまの……」だ。それとここにならんでいる写真もヒントになるかもしれない。でも2つのうちの1つはダミーだから、あっちのやつをやらないと……。なんてったって誕生パーティーに来たんだから、少しはそれらしいこともしないとね。さあ、何のことかわかったかな?

そして、なんとか地下道をぬけるとそこに待っていたのは終太郎だった。でも、こいつをたおすのは簡単だ。さっき説明したもんね。

さあ、いよいよ大詰め。最後の電飾魔境はちょっとむずかしいかもしれないけど、なんとか自力でがんばってみてほしい。では、後半の格言を。〝よく見て、そして持ち物を有効に使え〟

唯一のオリジナルキャラの三人娘。じつは、……。

「諸星、覚悟！」
「アホッ、こんなことやってる場合かっ！」

ここから先は通さぬぞ。

エンディングは４通りある。でも、あたるの本来の目的からすれば正しいエンディングはただ１つ、あたる１人がトップでゴールインするというパターンだ。そして、このときに限ってエンディングに『愛はブーメラン』が流れ、タイトルバックには〈Fin〉と表示される。そのためには了子に会う前にラムから逃げなくっちゃいけないのだ。どうするかというと、ある場所でラムがよそ見をしたスキに……、やっぱちょっとむずかしいだろうな。

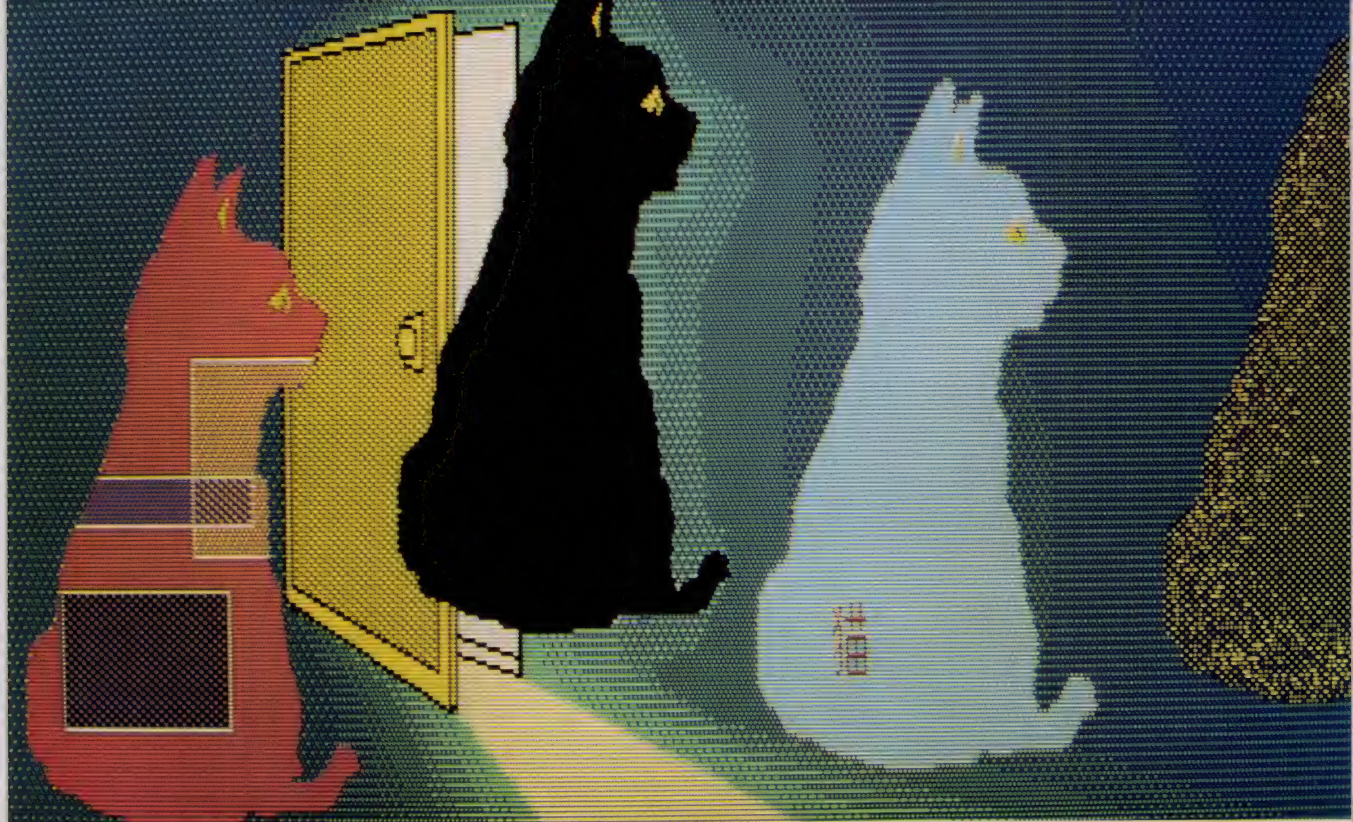
ひととおりプレイしてみて思うのは、じつによく『うる星』の雰囲気が出てるなってことだ。それぞれの会話や各キャラの行動パターンなど、原作そのままといった感じだ。だから、こいつに対抗するにはこうすればいいな、ということがキャラの性格から予想できるし、どっかで聞いたようなセリフだなってのがあちこちにあったりしておもしろい。でも、それだけに原作を知らないとゲームを進めるのにかなり苦労するんじゃないだろうか。もっとも、『うる星』を知らない人なんてポプコムの読者にいるわけないか。

オレの出番少ないじゃねーか。

最後にひと言、このゲームをFM音源ボードのついていない98でプレイしている人へ。なにもこのゲームに限らないけど、ぜーったいFM音源ボードがあったほうがいいんだから。バックに音楽があるとないとじゃ全然雰囲気がちがってきちゃうんだぞ。とくに「宇宙は大ヘンだ」が聞こえてきたときのくやしさったらないもんね。というわけで、FM音源ボードをつけることをおすすめします。☒

ダーリンの

バカ〜〜〜！

わしら何のために出てきたんじゃ。

ダ・ビンチCG講座

応用編5 白井明美

もうすぐ夏休みが来る。「ダ・ビンチ」でペーパークラフトに挑戦してみようというわけで、できたのが今回の記事と作品で〜す。CGツールを画面上のCGだけに終わらせないところがいいでしょう。あなたもCGペークラしない？

立体的ダ・ビンチ

日本全国のポプコム読者のみなさま、暑中お見舞い申し上げます。私の住んでいる福島県いわき市にも、都会、いなかの区別なく、しっかりと夏が近づいてきています。そこのあなた、暑中見舞いの準備はおすみですか？なんてねー。私はといいますと今年の春に1年ごしの念願かなってカラー熱転写プリンターを買いましたので「今年こそはCGの暑中見舞いを出すのじゃ〜」ともりあがってます。

3月号から始まったダ・ビンチCG講座応用編も5回目になりまして、白井は担当のOさんに「じつはネタがないんです〜」と、泣きついたんですね。そうしましたら「3Dやってみない？」という話。「は？　スリーディーですかァ？」。「立体ですよ、立体。縦×横×高さというあれ。……今まで、はがきとかディスケットカバーとか平面的なものばっかりだったでしょ？」。う〜む。確かに今までのは2次元ばかりだなァ。コンピュータ画面は直線なんかかきやすいから、けっこう製図や展開図に向いているかもー。しかしどうすればいいんだろう……と白井は頭をかかえたのです。

2次元から作る3次元

というわけで、さっそく、いろいろな本を近くの図書館から借りてきました。そのなかで参考にさせてもらった本は、茶谷正洋氏の『折り紙建築型紙集』という本で、すてきな作品がいっぱいのっているのだけれど、白井の頭は３次元にうまく対応しませんので、ごく簡単な作品にさせてもらいました。まず、暑中見舞(みま)い用にかいた「ジャンケン♡ダンジョン」の絵を立体化。基本的な考え方はみんな同じで、中心線を挟(はさ)んだ絵で、上の厚みの部分Ⓐと、中心線から下の線までの厚みⒷの幅(はば)が同じならOKです。

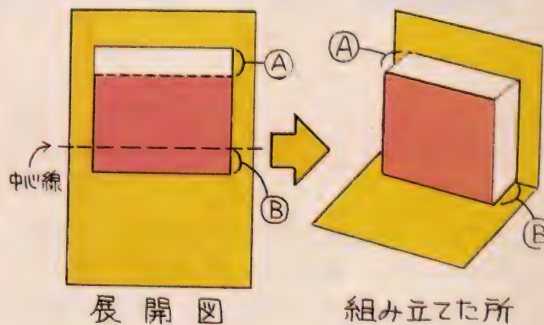
カセットサイズでプリントアウト・ミニサイズのぶん細かくきれいにできます。

はがき用の絵を３次元用に大改造

太い線と細い線でメリハリのついた絵に

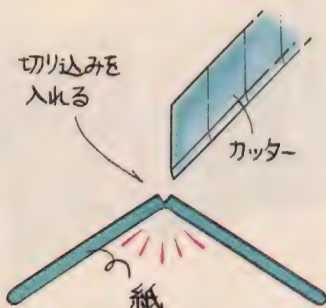
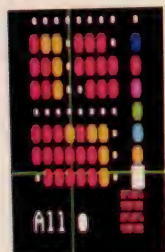
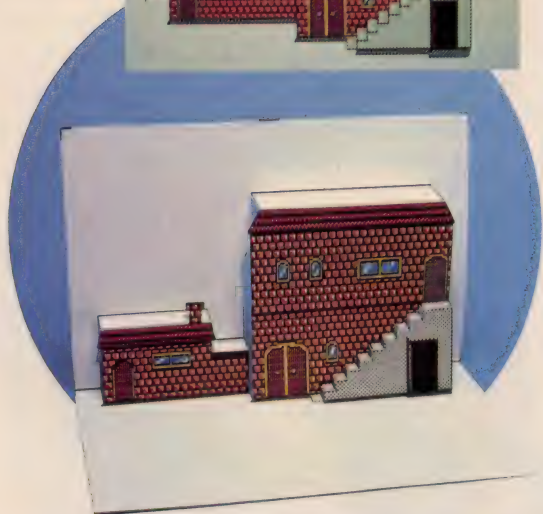
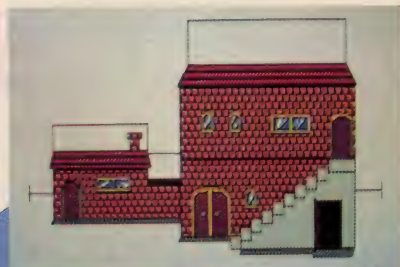
「ⒶとⒷが同じ長さ」これを基本にいろいろ応用。

平面的なのっぺりとした絵も……

立体化するとなかなか……すてきでしょ？

飛び出すカード

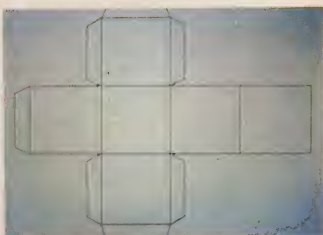
では飛び出す絵本ならぬ、飛び出すカードを作ってみましょう！（飛び出す暑中見舞(みま)いというのもいいかもネ）イメージとしては、RPGの町なみやお城を頭に置いて、それを立体化するつもりで作ってみました。まずはお城ね。下絵をざっとかいてフチ線を引き、城の石カベはもちろんタイルパターンを使用、前庭は太めの色線でラフにかいてできあがり。少し厚めのしっかりした紙を使いたかったので、B５のケント紙にプリントアウトしました。

少しばかりロマンシアふうに

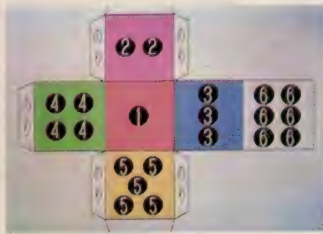
こちらは町なみのイメージで、カベのタイルパターンはお城とまるっきり同じあつかいで赤レンガをかきました。縦4ドット×横8ドットで、右側と右上に明るめの色を置いて立体感を出します。プリントアウトしてカッターで切り目をつけたら少しずつ折ってムリをしないように。一度に折ってしまおうとすると、とくに細かいところなどに余分な力がかかり、まっすぐなところが折れてしまったり、折れ目が破れてしまったりします（2回ほど失敗しました）。

階段に苦労しました。

THEサイコロ

もう1つは、立体の代表的なもの（それにすごく簡単）で、サイコロを……。私事ですがアドベンチャーゲームブック用にカラフルなサイコロがほしいなァと思ってましたので作ってみました。

プリンターを持っている人ならわかると思いますが、ディスプレイの縦横比率とプリントアウトしたものの縦横比率はほんの少しですが、ちがいます。縦、横、高さが同じでないと、ゆがんだサイコロになってしまうので、フチ線をかいた時点で一度プリントアウトして、正方形の縦の長さと横の長さが同じかどうかしっかり確認しておきましょう。あとはもう好きなようにペイントを。数字ごとに色を変えてみたり絵を入れてみたり。①のかわりにひらがなで「はずれ！」、⑥のところに「大当たり！」と入れてみたりとかね。いちおうカセットサイズでプリントアウトのつもりで作ったのだけれど、レターサイズやポスターサイズの巨大（きょだい）サイコロを作って使うと、ゲームも迫力（はくりょく）が出る――かなァ。ウーム（少々疲（つか）れるかもしれない）。あと数字のならべ方は反対側の面との数字の合計が7になるようにっていうのは知ってるよね。

小学校の図工の時間を思い出すなァ。

基本サイコロ。

色を変化させる。

面ごとに色を変えて……。

数字のかわりに星印をつけて。

プリントアウトいろいろ

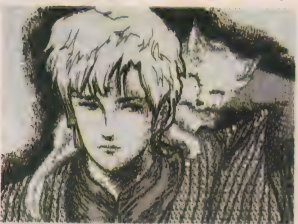
今回の最後のページはプリンターについて。私の愛機はPC-PR101TLでして、これはカラープリンターPC-PR201タイプの小型版で、小さくてもけっこうがんばってくれてます。いちおう熱転写以外の紙にも印字可というわけで、はがきなどによくプリントしてます。ほかの紙にはどの程度できるのかな？と究極のプリントアウトに挑戦してみました（こわれたりして……）。

ワープロ用紙

和紙

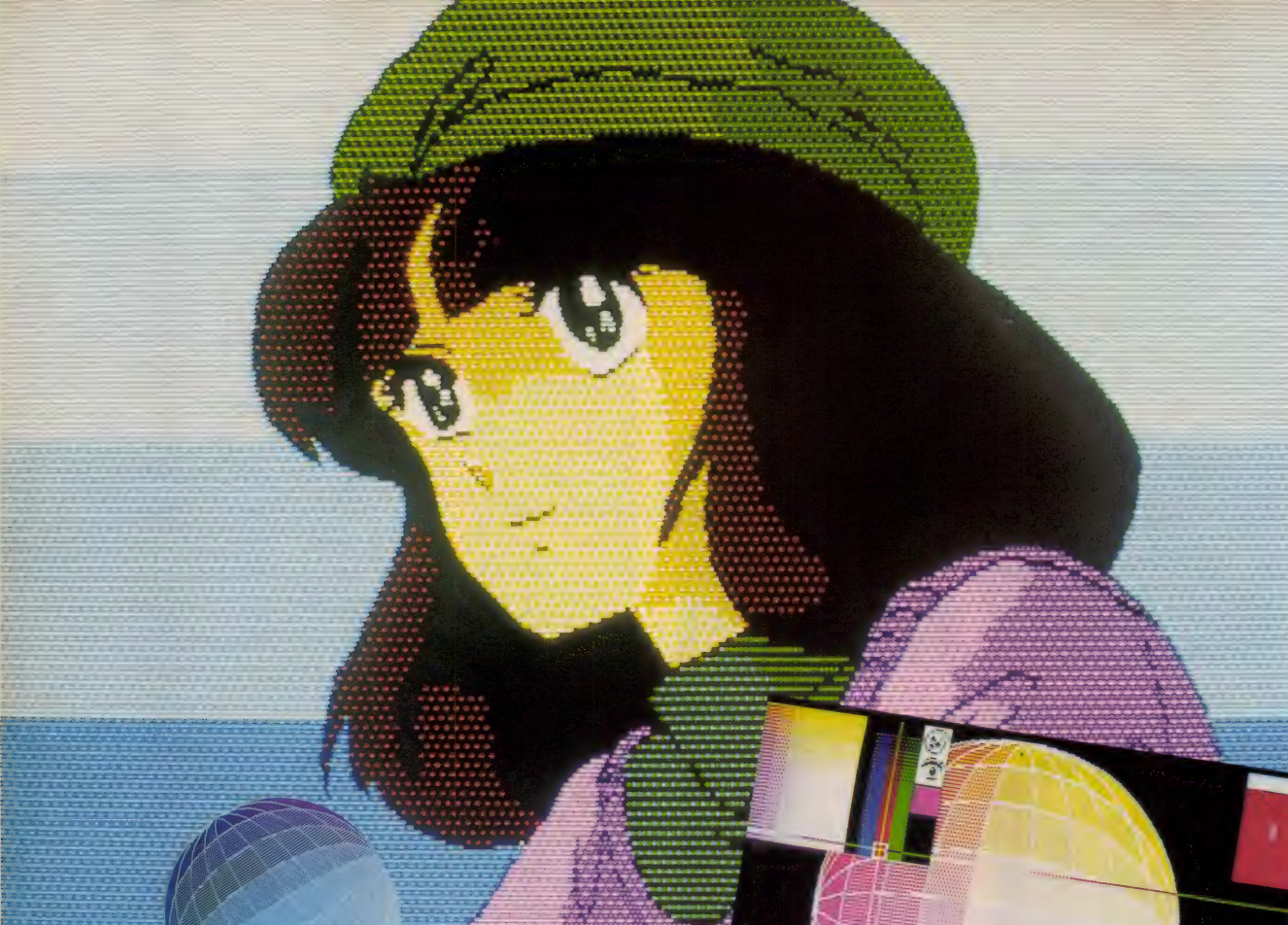
画用紙

ケント紙

カッティングシート

銀色ボール紙

究極のプリント用紙を求めて……

種　類	PC-PR101TLで出力
ワープロ用熱転写用紙	さすがに専用の紙だけあってハッキリ、クッキリ、いちばんきれいに出ました。
ワープロ用和紙	熱転写用紙ほどではないが、インクリボンののりはなかなか。ふつうの紙にないおもしろい雰囲気に。
色画用紙	あまりでこぼこしないふつうの画用紙です。のりはまあまあで、和紙よりちょっと落ちるくらい。
ケント紙	裏と表に気をつけて、つるつるのほうにプリントします。このなかでは熱転写用紙の次くらいにのりがよかった。
カッティングシート	1mいくらで売っているのを使いました。表面がつるつるしているわりには色ののらないかすれた部分があります。
銀色ボール紙	このなかでいちばんのらないんじゃないかと思っていたら、けっこうのりはよかった。でも紙表面のローラーあとが目につきます。
はがき	ふつうに使えます。インクリボンののりは画用紙と熱転写の中間くらい。
アニメ用セル	インクリボンののりが悪い。かなりはげしくかすれます。

シールに使えると思っていたカッティングシートのインクののりがまずくてがっかりしていましたら、パソコンクラブで「これを使ってみたら？」と透明粘着シートをもらいました。カセットサイズでカラープリントしてみたら、すごくのりがいいんですよね、これが。多少横線が気になるけど、色がとてもハッキリと出て感動！　メーカーをきいてみたら、「さくらいのスタートレーパー」という品物で、設計関係の人専用につくられているようです。値段はちょっと高くて100枚で8000円だそうです。でもダ・ビンチデータをきれいなシールにできると思うと、やっぱりほしいなァと思ってしまうし、数人で買ってもいいかもネ。今回は担当のOさん、IPC88クラブのみなさん、本当におせわになりました。白井、次回もがんばります！

なんと729色
パレットで2色合成

ダ・ビンチは、8つの原色はもちろん、
729色の中間色を標準装備。ユーザーパレットも使えて強力。
微妙な色の使いわけで背中ゾクゾク。CG本格派のウテの見せどころ。

9種類の点で、線では描けない微妙なタッチが出せる

カーソルで2つの点を指定するだけで簡単に直線がひける

カーソルで2点をきめるだけ、四角形がすぐ描ける

円の中心を決めカーソルを動かすだけできれいな円が描ける

葉子さんの肌とラムちゃんの肌を微妙にぬりわける729色の中間色

一度ぬってはみたものの、やっぱり別の色に、というときもさっとぬり直し

線の色はなんと8色。どれにしようかな

漢字にカタカナ、アルファベット。作品に自分のネームを、愛のメッセージもそえて

カーソルの交わる所は拡大表示されるので、細かい所もラクラク

キミの傑作をカラープリント。まっ先に見せるのは誰かな？

巨匠の道具箱をちょっと拝見。6つの入出力デバイスのアイコンがきっちり

やっと完成。大切な作品をディスクにセーブ

お求めは、全国の
有名パソコンショップ、
大型書店で！
ダ・ビンチは右記の
卸元・取次で扱っています

㈱フタバ図書 〒730
誠光堂書籍㈱ 〒101 千代田区神田錦町3-16 TEL 03-292-8275
東京出版販売㈱ 〒162 新宿区東五軒町6-24教材書教材部教材課 TEL 03-269-6111
日本出版販売㈱ 〒102 千代田区飯田橋3-11-7 教材書教材事業部教材事業課 TEL 03-234-2371
アプリケーションズ 〒460 名古屋市中区大須3-1

通信販売でも買えます。

通信販売をご利用の方は、希望商品名、機種名、定価を明記の上、現金書留で下記あてお送りください。送料は無料です。〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル

CGのプロテクがさえる。機能充実。アイコン表示で操作簡単。

X1シリーズ FMシリーズ いよいよ登場。

ダ・ビンチで使える入力装置

入力装置名	PC88シリーズ※1	X1シリーズ※2	FM-7 77シリーズ※3
〈トラックボール〉			
CAT-8800(HAL研)	○	×	×
CAT-XI(HAL研)	×	○	×
CAT-FM(HAL研・未発表)	×	×	○
〈タブレット〉			
PC-8875(NEC)	○	×	×
〈デジタイザー〉			
MYPAD-A3(関東電子)	○	○	○
WT-3000(ワコム)	○	×	×
GT-4000(OSCON)	○	×	×
DST-4A 30(へんてる)	○	×	×
〈イメージスキャナー〉			
IN-501(NEC)	○	○※4	○※4
IN-502(NEC)	○	○	○
〈マウス〉			
アスキーマウス	○	×	×
NEOS I/Oマウス	○	×	×
FM用マウス	×	×	○

(注) は利用可能な入力装置, ×は利用できない入力装置
ーはPOPCOM誌上で近々,サポートプログラムを発表
※1 SR FRはV1モード, MRも可
※2 X1-turboはturbo機能には対応していませんが動きます
※3 FM77AVはAV機能に対応していませんが動きます
※4 IN-501の2階調モードのみサポートしています

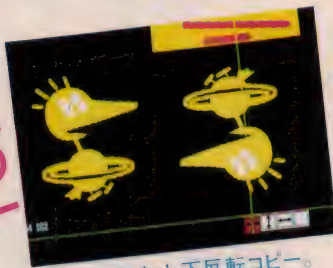
ダ・ビンチで使えるプリンター

PC-88シリーズ	X1-シリーズ	FM-7 77シリーズ
〈NEC〉	〈シャープ〉	〈富士通〉
PC-PR201 201CL 201T	IO-700 720	FM-PR201
PC-8023C 8024	CZ-8PK 8PK2	MB-27409
PC-8821 8822	8PD2 8PN1	MB-27410
PC-PR101 101T	CZ-8PC1	
PC-PR406	〈NEC〉	〈NEC〉
〈エプソン〉	PC-PR201CL	PC-PR201CL
JP-80	〈エプソン〉	〈エプソン〉
MP-80TypeⅣ	JP-80	JP-80
〈シャープ〉		〈シャープ〉
IO-700 720		IO-700 720

●ダ・ビンチの入出力装置のサポートは、予告なく変更する場合がありますので、ご購入の際は、パッケージの表示をお確かめの上、お買い求めください。

おっ、これは便利 エアブラシ機能

ダ・ビンチのペン先はなんと極細から極太まで9種類、
おまけにエアブラシ機能が濃淡4種類ついてますます本格的。
キミはこのペン先をつかいこなせるか?

まいった、とどめの反転コピー

正常コピーに、左右上下反転コピー。
4つの機能でひっくり返してウラ返し。

スーパーグラフィックツール

ダ・ビンチ

PC-88シリーズ(5インチディスク)
X1シリーズ(5インチディスク)
FM-7 77 AVシリーズ(3.5・5インチディスク)

Ⓒ小学館 Ⓒ新企画社・HAL研究所

定価(各)6,800円

●書店にご注文の場合はこの申込書をお使いください

------キリトリ線------

小学館 スーパーグラフィックツール ダ・ビンチ 申込書		■販売店名
〈ご希望の機種、ディスクの種類に○印をつけてください。〉 1.PC-88シリーズ(5インチディスク) 2.X1シリーズ(5インチディスク)	■氏名 ■ご住所	
3.FM-7/77/AV※(5インチディスク) 4.FM-7/77/AV※(3.5インチディスク) ※FM77AVはAV機能に対応していませんが動きます	■TEL	

●販売店様へ— この申込書に貴店名ご記入の上、卸元・取次へお送りください。

管理人さんの傑作CG新登場。

「ダ・ビンチ」データ集「めぞん一刻シリーズ①」好評発売中。

大好評「うる星やつらシリーズ①」に続く第２弾。
「めぞん一刻シリーズ①」が登場。
傑作CG作品の中から、さらに厳選を重ね、それぞれ約20点。
「ダ・ビンチ」で描いた「ダ・ビンチ」の
ためのCGデータフロッピーディスク。

お求めは通信販売か、
ソフト自動販売機
SV-2000「武尊(タケル)」で
PC-8800シリーズ
X1シリーズ
FM-7／77シリーズ
完全対応

© 高橋留美子・小学館・キティ・フジテレビ

「ダ・ビンチ」データ集

うる星やつらシリーズ①

めぞん一刻シリーズ①

PC-8800シリーズ、X1シリーズ、FM-7／77シリーズ
共通〈5インチ2D版〉定価(各)2,500円
FM-7／77シリーズ専用〈3.5インチ2D版〉定価(各)3,000円
※いずれも送料含む。

申込方法 下記、通販申込先まで、申込書、代金を同封の上現金書留でお申し込みください。
また、ソフト自動販売機SV-2000「武尊(タケル)」でも販売いたします。

申込先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル
㈱新企画社「ダ・ビンチ」通販係　TEL 03(263)6940

申込書 申込書はP304のオリジナルプログラム申込書を利用してください。または、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号と、②商品名、数量、合計金額と、③使用する機種名、フロッピーディスクのサイズを明記し、代金とともに現金書留でお申し込みください。

「ダ・ビンチ」データ集の作品は著作権によって保護されています。個人で楽しむ以外の利用は著作権の侵害になりますので、公衆の前での表示、店頭デモにはご利用にならないようお願いします。

©高橋留美子・小学館・キティ・フジテレビ

うちのCGアルバムができたっちゃ。

通信販売で、新発売!

「うる星やつら」をはじめ、ポプコムカセットレーベルなどで紹介された名作CGの中からさらに厳選。ポプコムオリジナルCGコレクションデータフロッピー。好評発売中。

- ●アナログRGB対応プログラム付
- ●PC-8801mkIISR/FR/FH/MR/MH完全対応

ポプコム ディスクCGコレクション1

PC-8801mkIISR/FR/FH/MR/MH(5インチ2D版)対応

定価2,000円(送料含む)

小学館

申込方法 下記、通信販売申込先まで、申込書を同封の上代金を現金書留または郵便為替で送ってください。

申込先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル(株)新企画社「ポプコムディスクCG」通販係 TEL03(263)6940

申込書 申込書はオリジナルプログラムの申込書を利用するか便せんに①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号②品名、数量、合計金額③使用する機種名を明記してください。

CGコレクションの作品は著作権によって保護されています。個人で楽しむ以外の利用は著作権の侵害になりますので、公衆の前での表示、店頭デモにはご使用にならないようお願いします。

海外ソフトウェアダイジェスト

今月は、力作ぞろいである。長い航海になるといわれる宇宙旅行中で遊べるコンピュータ小説である『ポータル』が話題を呼びそう。ゲームスターのスポーツシミュレーションにレインバードのシューティングゲームと、動きの早いゲームで遊んだあとは、一転してアドベンチャーでいこう。マイクロ・イリュージョンにしては華麗で美しいゲームである。衝撃的な作品とはいいがたいが、手堅い作りである。

やっぱり夏はゲームだい

あっと、これはばかっ速い。驚異のシューティングゲーム

Star Glider

レインバードお得意の３Ｄシューティングゲームである。アタリST版でも評判はよかった。サウンド豊かに変身してAMIGAに移植された。レインバードは、ロンドンにあるソフトハウスである。日本でいえば、NTTに相当する会社の一組織なんだそうである。レインバードには、MC68000狂がいるらしく、アタリSTやAMIGAのゲームはどれもよくできている。スピード優先のアクションゲームやシューティングゲームを作らせると抜群である。このことは、レインバードにかぎらず、イギリスのゲームメーカーに共通していることだ。コモドール64での『スペースハリヤー』もゲームセンター真っ青のスピードだった。どうも、アメリカのゲームより、イギリスのゲームのほうがスピードは全体的に速いように感じる。

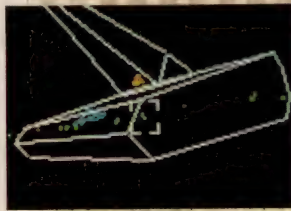
イギリスのソフトのおもしろさは、ひと言でいえば、屈折のおもしろさである。アメリカはカルフォルニアの陽光のもとで作られた楽天的なゲームとはちがい、一筋縄ではいかぬ偏屈さが真骨頂である。奇怪な発想、難解な操作にもかかわらずゲームの世界にグイグイ引きつけられてしまうのだ。救いようのない暗いソフトが大ヒットすることもあるので、油断ならん連中だ。

『スターグライダー』は、レインバードらしく、例によって分厚い小説がついてくる。『ポーン』のときはまいったよ。ホント。なおまずいことにイギリス英語なので単語の一つ一つはやさしくても内容がよくわからんのだ。『スターグライダー』は、『ポーン』のようなアドベンチャーゲームではないので、丹念に読まなくてもよいのが救いだ。シューティングゲームなら、何をするかはすぐにわかるからね。AGAVをあやつってアタックをかければいいんだ。AGAVというのは、対地攻撃戦闘艇の意味である。レーザー砲やミサイルで襲いくる敵をバッタバッタとたたき落とすヤツで、ストレス解消にはもってこいだ。スピードは快感だね。３Ｄ処理もみごと。

部屋にはっておこう。

派手っぽいイントロ。

コンソール。ミサイル発射のモード。

宇宙イソギンチャク。

ジョイスティックではない。

ウォーカー。シタジタとかわいい。

初めてのネットワーク・コンピュータ小説 21世紀に何が起きたのか

Portal

コンピュータ小説である。ホーマーというバイオコンピュータが主役である。ホーマーはホーナーではない。語部ホメロスのことである。

時代は、21世紀も終わりになろうとしているころである。失敗に終わった白鳥座61への旅からもどってくると、地球の雰囲気は、がらりと変わっていた。

かつては人類であふれていたのに今は静かである。高さ1マイルの摩天楼はからっぽで、おそろしいほどの静寂の中に立っていた。まわりをながめても、森や草原、川、湖などは美しいけれども人っ子ひとりおらず、不気味な静けさである。

やっと、オンラインになっているコンピュータの端末を見つけることができた。その端末を通して、ホーマーとコンタクトするのだ。ホーマーとは、人類が到達した究極のテクノロジーである。あなたとホーマーは、手おくれになる前に消滅した文明の謎を解明しなくてはならない。もし、そうでなければ、永劫の孤独に直面することになろう……というのがイントロである。『リトル・コンピュータ・ピープル』、『タス・タイムズ・イン・トーンタウン』に続くアクティビジョンの変なゲームシリーズ第3弾である。ほんまにアクティビジョンはパワーあるよ。

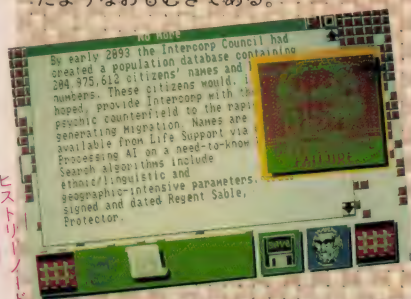
実際のゲームは、インターフェースパネル上の12のデータスペースをアクセスしながら進めていく。いつもノードにアクセスできるわけではない。故障があったり、新しいウイルスの侵入による突発性疾患がネットワークに生じたりして、うまくアクセスできないこともある。なにしろ、バイオコンピュータネットなので、シリコンチップとはちがう思いがけない故障が起こるのだ。ローカルノードに至っては、発狂することもあるという。つまり、ほんまのデータをいつも送ってくるとは限らないようなのだ。いろんなノードをアクセスしながら、データを蓄積して、いったい何が起きたのかをホーマーと調べようというわけだ。最終的には、どんな物語ができて、どんな謎が解明されるかは、ゲームの進行の仕方によって大いに変わってくるという。なんとなく、恐竜絶滅の原因をさぐるようなおもしろさを未来に持っていったようなおもむきである。

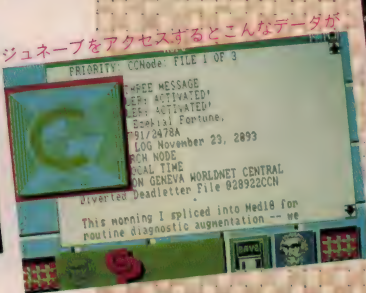
シーンとタイトルが現れる。

『ポータル』は、戦略ゲームの名作『バランス・オブ・パワー』のような出だしで、雰囲気はとてももりあがる。恐怖映画の始まりのようでもある。とにかく不思議なイメージをもつゲームだ。なにしろ、ディスク3枚組の大作である。そのほとんどは、データである。小さなファイルが1枚のディスクに500以上も入っている。その中には、物語のもとになる文章の破片がぎっしり詰まっている。わかんなくなったら、もちろん邪道だが、これらのファイルを盗み見ることにしよう。ぼくはまださっぱり進んでないが、暑い夏にかけて、恐怖小説のかわりになりそうだ。

EDMODノード。

ライフサポートノード。

ヒストリーノードからの物語。

2077年のネットワーク状況。

いちばん上のひげもじゃ男がホーマー。

ジュネーブをアクセスするとこんなデータが

メインのインターフェースパネル。

ホルム国3兄弟の冒険談

Faery Tale

Once upon a time, there lived three brothers in a small village in the land of Holm.

平和なたたずまいだが。

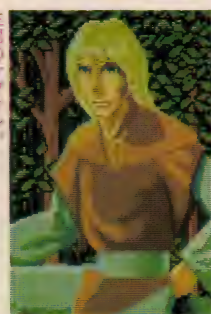
長男のジュリアン

次男のフィリップ

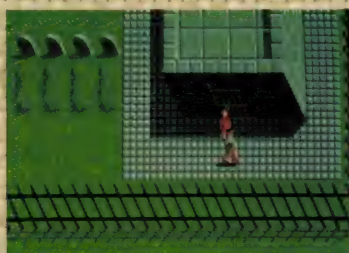
三男のケヴィン

細密グラフィック、サウンド、アニメふうキャラといったぐあいで、見てくれは、ほとんど和製アドベンチャーゲームである。縦長のキャラクターは、初めは新鮮でも、長く見ているとなぜか変な気持ちになってくる。結局のところ、鳥瞰図ばかりで、視点の移動がないからだろう。とにかく、グラフィックとサウンドに凝りまくったアドベンチャーゲームである。

魔法の国ホルムのジュリアン、フィリップ、ケヴィン3人兄弟の冒険談である。勇敢なジュリアンは、偉大なる武人、幸運なフィリップは機知の人、やさしいケヴィンは空想の人というぐあいにそれぞれ性格がちがっている。当然、ゲームでのリアクションは、キャラクターによってちがいが出るようである。腕力に頼るとか魔法を使うとかというあれである。それにしても3人とも美少年だね。むかしの少女マンガにはこんなのかよく出てきたよ。

まずは、長男坊ジュリアンの旅立ちからゲームは始まる。運悪く魔物にたおされても、そこは妖精の加護があって、5度までは復活できることになっている。5回死んでしまうとさすがに見はなされてアウトである。これは、3兄弟とも同じである。上のお兄ちゃんがだめなら弟がいるさ、というわけで、次はフィリップの旅立ちである。んでもって、フィリップがだめになるといよいよ三男坊の出発である。3人目ともなると、いささかげんなりしてくる。むかし話なら、三男坊にはほかの兄弟にはない特別の性質があって、上の兄弟が破滅しても、彼らを出しぬいて成功することになっている。特別の性質というのは、トンチであったり、やさしさであったり、勇気かもしれないし、正義であったりする。それは、むかし話の舞台となる世界で最も大事にしなければならない価値観をもろに反映していることが多い。さて、この物語ではどうだろうか。

なぜ、村を出て冒険するかといえば、そこに魔物がいるからではない。平和に暮らしていた村になにやら異形のものが頻繁に現れるようになって困り果てるようになったからである。ゴブリンやらスケルトンやら、もうすっかりおなじみになったモンスターオールキャストが大活躍である。まあ、早い話が鬼退治である。

実際のゲームには、マウスまたはジョイスティック、あるいはキーボードからキャラクターを8方向へ動かしていく。付録のマップを見てもわかるように、ホルムの国は意外に広大である。1万7000以上ものスクリーンがあるという。マイクロ・イリュージョンのプログラマーたちが、不眠不休で6カ月ぶっ通しに新しい世界をつくりあげた結果である。マイクロ・イリュージョンといえば、CADとかエデュケーションソフトが有名である。このゲームを作った連中はどうも遊び好きのようである。

村のはずれ。さてどちらへ行ったものか。

墓場のジュリアン

みんな幸せに暮らしたとさ。

おっと、なにかあった。とりあえず拾っておこう。

多勢に無勢。こりゃかないません。

妖精が救ってくれる。

山賊が出た。

こんなことして遊んでいる。

アメリカン・フットボールの魅力爆発

CFL Championship Football

そのむかし、川崎のぼるというマンガ家がアメフトマンガをかいていた。クオーターバックが大活躍するマンガだった。相手チームのクオーターバックがなぜか花形満にそっくりだった。「巨人の星」のあとの作品で、のびのびとした雰囲気が好きだった。チアリーダーの存在を知ったのも、確かこのマンガである。また、テレビ中継もさかんだった。じっと見ていたスポーツ好きの友人が、ある日はたと膝を打って「やっとルールがわかったよ」と叫んでいた。それくらいなじみのないスポーツだったのだ。ぼくがアメフトのユニフォーム姿を間近に見たのも、ちょうどこのころである。わがイナカ大学にもアメフトの同好会ができたんである。グラウンドもろくに使えなくて苦労していたが、間近で見るアメフトはそれなりに迫力があった。タックルすると砂けむりが立つんだよ。

アメフトのルールは、じつのところ、いまもってはっきりとはわからない。ラグビーぐらい簡単だといいのに、あまりに精密すぎるのだ。アメリカ人は、攻守のはっきりしたルールの多いスポーツが好きなのではなかろうか。オフェンスとディフェンスがはっきりとした野球、アメフトがそうである。これなら、ゲームも作りやすいのも事実。バスケットボールのように攻守が入り乱れるスポーツの場合は、1対1（エレクトロニック・アーツ）とか2対2（ゲームスター）がいまのところ精いっぱいである。とても全員参加の5対5なんてムリだろう。狭いディスプレイの中に10人も走りまわるとめまいがするかもしれないけどね。

力感あふれるタイトル。

『CFLチャンピオンシップフットボール』は、ゲームスターのスポーツシリーズの一つである。ゲームスターは、アクティビジョンに昨年買収された。ソフトの販売をアクティビジョンが担当しているんである。ゲームスターのスポーツシリーズには、アメフトのほかに、野球、バスケットボール、ゴルフ、ボクシング、テニスと人気スポーツは全部そろっている。エピックスのXXゲームシリーズはどちらかといえばコミカルなのが持ち味である。ゲームスターのシリーズは、あくまでも本格的なシミュレーションをめざしているのが特徴だ。オフェンスとディフェンスを交互にくり返していくと、なかなかの迫力である。パスを妨害する相手フォワードにタックルされると文字どおり目の前が真っ暗になる。もたもたしているとちっともゲインできないで終わってしまう。攻撃パターン、防御パターンともに多彩で、審判の声がかかると思わず緊張してしまう。オフサイドの反則もちゃんととられる。

DPソフトではない。

スコアボード。ここで作戦を選ぶ。

キックをきめたるぞ。

オフェンスのフォーメーション

今度はディフェンスのフォーメーション。

タイトル	機種	ソフトハウス	値段(円)
Star Glider	AM,ST	RAINBIRD	8,000
Portal	AM,AP C64,Mac,ST	ACTIVISION	9,000
Faery Tale	AM	Micro Illusions	8,000
CFL Championship Football	AM,AP C64,ST	ACTIVISION (Game Star)	8,000

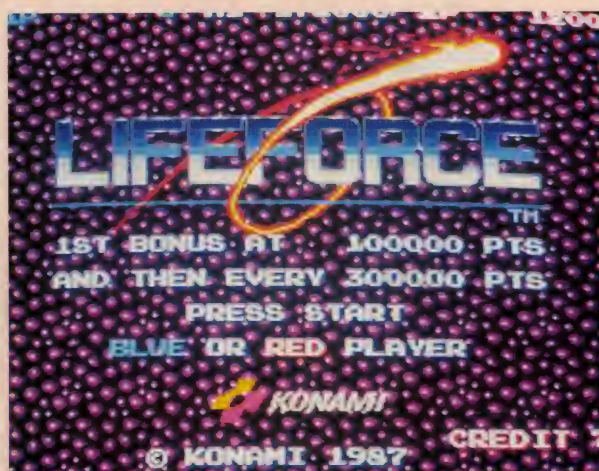
AP(AppleⅡ),AT(ATARI130),AM(AMIGA),C64(Commodore64 128),Mac(Macintosh),ST(ATARI520ST)

パイナップルからのお知らせ

当店では通信販売もうけたまわっています。下記住所へ現金書留または振替でお願いします。送料は一律500円ですが、2万円以上は無料になります。

振替先　住友銀行浅草支店　普通335779
有限会社パイナップル
住所　〒101　東京都千代田区神田駿河台2-1-9アルベルコお茶の水718　☎03-294-6502

ライフフォース
LIFE FORCE

(グラディウス+沙羅曼蛇)²の過激さなのね

コナミ

ピンク色のがぐいーんってのびてくる

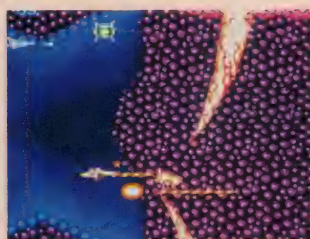
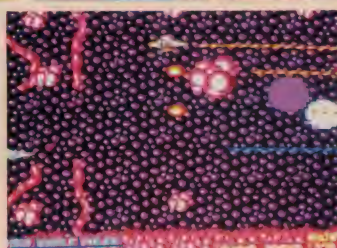
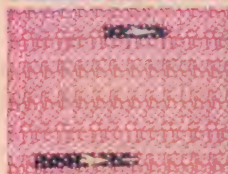
これもおっそろしい

こわいよー、お父ちゃん!

グラディウス最大の危機が

ルンルルーン。MSX版とかの『グラディウス』は、アイデア募集中とかで、早くできないかなーって感じだけど、ビデオゲームでは、ひと足早く、またあのビッグバイパーをあやつれるわけ。『グラディウス』ファンとしてはこれは、喜んでいいことなのだ。わーい、わい。しかし、喜んでばかりいられない、というのは、これってほとんど究極のむずかしさ。まさに難度☆☆☆☆☆の、ミシュランもびっくりなわけさ。だからコミカ1人では心細い。バイトの吉田君と、たかし君を引き連れて、コナミちゃんになぐりこみ、じゃない取材に行ったのだ。

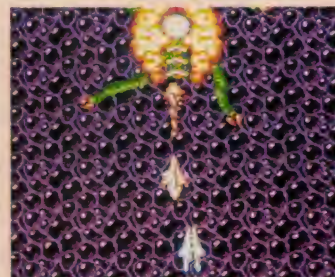
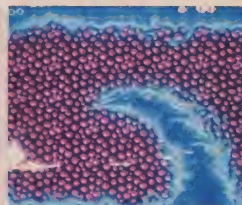
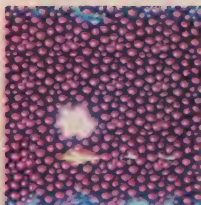
ゲームとしては、だーいたいあの『沙羅曼蛇』に近い。1面横スク、2面縦スクと、6面まで、これのくり返し。宇宙空間に突如現れた謎の生命体「ライフフォース」のふところ深く、ビッグバイパーで攻め入るってやつ。1面は細胞ステージ、触手がぐわっとのびてきたり、血管迷路とか。2面が腎臓。ミュータントの編隊飛行だよん。3面が、胃。いちばんむずい、水柱ね。4面が肝臓。5面が肺。6面が脳。となってく。

こっちは、2人がかりで攻めこめる。このゲーム2人じゃないと、ちょっと最後まで行くのってむずかしそう。コンティニューじゃないけど、1人が死んでも、もう1人が生きてるうちに、またコイン入れて出発すれば、ゲームオーバーにならないってやつを使うの。左側のプレイヤーと右側のプレイヤーとでは、多少条件がちがうってのが、ちょい特筆もの。例のパワーアップなんだけど、プレイヤー1(左のほう)は、スピード→ミサイル→パルス→レーザー→マルティプル(オプション)

ここが、モグラなのだ。

手が生き物のように動く。気味悪い。

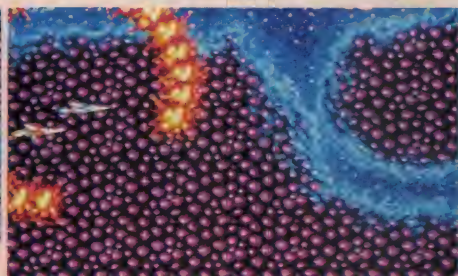
2面。縦スク。

4手のデカキャラ。目を出せっ!

目が出たら、連射！ 死ねっ！

3面。胃の中。水柱はいつ来るか。

ぶはっ！ 出た！

ぐるぐるの竜は中に入って、やっつける。

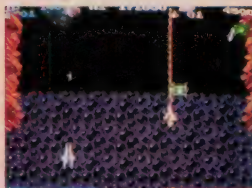
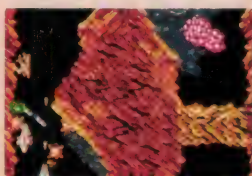
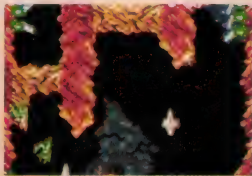
やたーっ！

こんな感じね。

ほら、やたーっ！

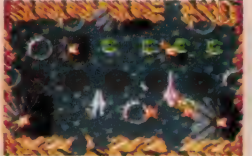
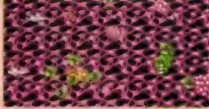
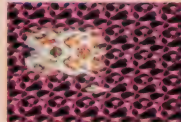
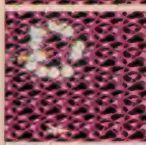
→？（バリア）ってなってて、2（右）が、ミサイル→レーザー→マルティプル→パルス→スピード→？（バリア）になっている。

だいぶ不公平なようだけど、右の人はレーザーが早くとれるかわりに、スピードがなかなかとれないので、そのへんつらいとこなのね。

で、なにより大変なのが3面の胃のとこね、あの水柱。何度やっても、あそこで死にまくる。取材だから、ただで遊ばせてもらうんだけど、いったいいくらつぎこんだことだろう。各面ともそうなんだけど、ラストのデカキャラは、そうでもないんだけど、やっぱ途中で死にまくるなー。

それから、おもしろいのが、1面の血管迷路ってのかな、あれ。ピンクの綿菓子みたいなとこを、モグラのようにぐりぐりと突き進んでくの。マルティプルになってるとけっこう楽なんだけど、あれビームだけだったりすると『ハイパーオリンピック』の100m走みたいなボタン押ししなくちゃなんない。あれは、笑える。うわーっ！ 死ぬーっ！とかね。

4面。ここのクラフィック最高。

3Dっぽくて気分でしょ。

切りくずして進めっ！

どっちのほうがいいのかな。

ボスキャラの登場か

輪がつまって。

もっと小さく。

死んだっ！

6面 夜空がきれい……

とかいってられない。

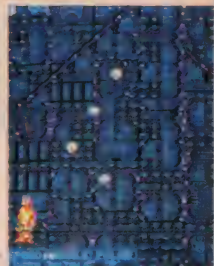
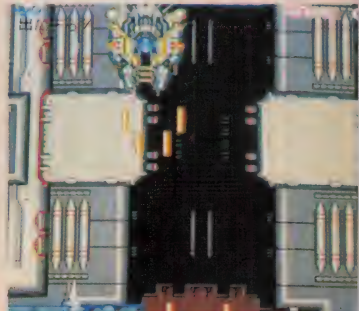
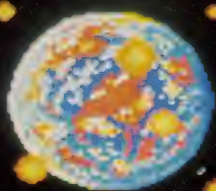
巨大な都市の上。

ここも難関。「謎の壁」ふう。

5面 横スクにもどって。

青がねらわれた。

ぐちゃぐちゃ

ボスじゃ。

ブラックパンサー
BLACK PANTHER

自キャラが動物っていうのは、はっきりめずらしい！

コナミ

西暦2000年某月某日。太陽が七色にかがやいたとき、地球は謎の機械軍団に支配されてしまった。人々は地下のシェルターへのがれ、地上は悪夢の世界にと化した。

そのとき、大気中を１つの流星が通過した。その流星の「力」によって誕生した超生命体「ブロウ」。地球上の全生命の生存をかけ、悪意の廃墟に立ち上がったのだった。ドンドン！

というわけで、コンバット開始。ピーッ！　だけど、こういうリリースとか作る人ってすっごいなーっ！と、いつも思いますね。こういうことって、どっから考えつくんでしょ。

このゲーム、プレイヤーのキャラが、人間じゃなくってパンサー。すっごいこれがかっこいい。地上に立ってる姿もいいし、伏せてるとこもまたいい。で、もちろん、ジャンプしたりするときもいいし。いったい、このキャラだけで何パターンもってんだろ。製作スタッフの気合いが感じられますねー。

で、敵キャラが人間形だったり、ロボット、戦車ふうと多種多彩。このへんは、わりとすいすいってデザインしたって感じもなきにしもあらず。で、こいつらをパンサーの爪で、パンチアタックしたり、ジャンプして、上から襲いかかったりしてやっつけながら進んでく。

プレイヤーキャラはライフ式で、スタート時に50。４人連続とかの敵キャラを全部たおすと、白玉４個とかって出てくる。これをとると、この数字がきゃいんっ！

スタート！

出ました、エッサホイ軍団！　４人まとめて、ガルルーッよっ！

変なジャンプすんだよね、敵も

見よっ！　この勇姿

あっ、これこわい。何してもやっつけられない

死ぬと、こうやって生き返るの。

ロボットめ、死ぬんだっ！

ガルルーッ！　早く行っちゃえ！

ボーナスだよん

ガッツでヒンバシ！

こわそうな敵キャラ。消耗戦をしいられる。

ふえてく。もち、敵の攻撃にあったり、ぶつかったりすると、ダウンしてって、0になるとアウト。100になると、無敵バリアが張りめぐらされて、何か障害物に当たると消える。もちろん、なかなか100になんて、もってけない。

4面構成で、エリア1が廃墟になった都市。エリア2が大地下道。エリア3が「唐突に広がる高層高速道路の廃墟」（唐突に、ってリリースに書いてあんだ）。エリア4は、工場地帯、コンティニューありなんで、どんな人でも最終面に行くことは可能。ただ、すっごい忍耐力と経済力が必要だけど。

ゲームやってると、途中で光の球が降ってくることがある。それをキャッチするとパワーアップできるんだけど、とる前に要チェック。最初にとった球の色で、パワーアップの度合い、というか種類が変わってくる。赤だと、単に攻撃力が倍増するだけ。青で光子弾を発射、黄だと、無敵の回転ジャンプ。緑で目からロングビーム発射。これは、ボーナス点の意味もあって、最初にとった色に、すべての球が変わって、とった数に応じてボーナス点がもらえる。このときって、ピカカーンッ！ってイナズマが光るんだ。カッチョイイッ！

この光の球って、やっぱり流星からのお助けなのだろうなって思うんですが、どうでしょうね。

まっ、全体そんな感じ。もちろん、敵キャラや、障害物は、いやらしい動きするやつばっかりで、味方してくれるやつなんて1つもない。とりあえずスピードは関係ないので多少ゆっくりめに進んだほうがよさそう。レバーを右にいっぱいやると、直進は直進なんだけど、加速直進なのね。だから、なかめ右上で、直進をしながら、楽勝ふうなとこだけ飛ばせばいいみたい。あんまりおそいと、今度は後ろから、追い立てみたいのが来るから要注意。とにかく一度やってみてねん。

これもロボット

こいつも強力！

アコーディオン式障害物

浮き床に飛び乗る。

ガルルーッ！

1面ラストの敵。

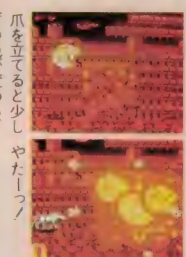
あと、ちょい、ガンバレッ！

爪を立てると少しずつ色が変わる。

やたーっ！

わりと簡単であったな……と思ったら当然。まだある

2面。助けてーッ！

こいつきらいだ

どっちが先にくたばるか、なのだ。

死ぬーッ！とか思ってると……

死んだ

R·TYPE

リアルで個性的な敵キャラに、どうしようもなくメカ好きの血がさわぐ！ とくに3面の巨大戦艦なんかは、気に入っちまったい!!

アール・タイプ

アイレム

波動砲どうしの撃ち合い!! 左がプレイヤーの戦闘艇"R-9"。

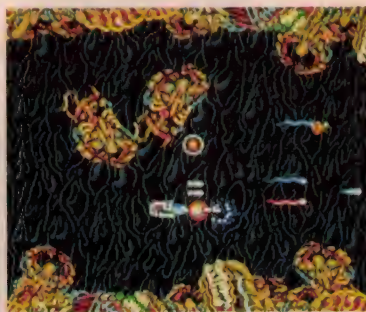
これぞ火力にものをいわせた強行突破!!

回転する監視ゲートに入ると集中砲火が待っている。

ミサイルをばらまきながらついてくるモビルスーツ！

1ステージの最終キャラ、ドブゲラドプス。

ビーム一閃、ド派手な爆発シーンがウレシイ！

純然たるシューティングゲームである。水平スクロール型で、プレイヤーの機体は、右へ右へと突き進んでゆく。敵キャラがウジャウジャと現れて行く手をはばみ、地上や天井（？）にも、砲台やらなにやらが待ちかまえていてくれたりする。タイプとしては、いわゆる"例のスタイル"のシューティングゲームとしていい。

2ステージはうって変わって不気味空間。まわりを飛びかってるのは異次元生物。5ひき映ってるけど、わかる？

た・だ・し、おそろしく凝っている。まず感動するのが、派手な爆発シーン。プレイヤーのビームに当たって撃墜された敵キャラは、誘爆をくり返しながら、まさに粉々に飛び散るイメージだ。キャラも背景も、精密なグラフィックでかきこんであるから、リアルさは、なみのアニメを軽くこえる。これで水平スクロールでなかったならば、SFアニメでも見ている気になるだろう。大型のキャラなんかは、もちろん爆発したあと、部分的にダメージを受けた絵に変わるサービスのよさだ。

プレイヤーの機体が発射するビームも、なかなかに気分のいいフィーリングをもっている。通常の連射に加えて、エネルギーをたくわえて、一気に発射する強力ビームが備わる。ファイアボタンを押したままにすると、画面手前のインジケーターが蓄積されたエネルギーの量を示し始める。画面でもビームの発射口に向けて発光する粒子が集束し、エネルギーの高まりを演出しているあたり、デザイナーも好きモンだなあと、ヘンに感動してしまう。

適当なところでボタンをはなすと、太いビームが渦を巻きながら発射され、弱いキャラなら次々と貫通していく。

これはカイカン。ビームの威力は、ボタンを押しっぱなしにしていた時間に比例する。通常のビームで数発たたきこまないと撃墜できないキャラでも、エネルギーを十分たくわえてから発射すると、ビームが通過した瞬間にふっ飛んでくれる。

ボタンを押しこんだままホールドしているときの緊張感もたまらない。派手さっていうのは、やっぱりシューティングの命だなあと、改めて確認させられた。

なんというか、異次元クラゲである。

戦闘ポッドのフォースを前に、ビットを従えたR-9。フォースは前方にも後方にも合体できる。

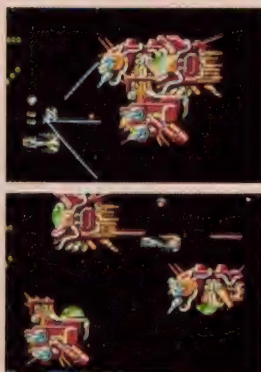
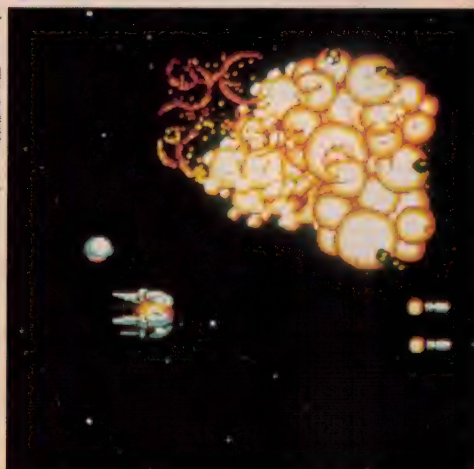
敵メカのデザインも秀逸

正確にはメカばかりではないのだが、パワードスーツあり、ミサイルランチャーあり、はては画面に全然納まりきれない巨大戦艦まで出てきて、メカの動きを追っているだけでも楽しい。パワードスーツなんかは、ジャンプするときにちゃんとバーニアを噴かしているし、手や足もそれらしく動いている。シューティングのやられメカでここまで動いているのもめずらしい。ほんと、たたき落とすのがもったいないくらいだ。とにかく、動いている部分が多いので、おそらくプレイしている本人よりも、まわりで見ているギャラリーのほうが楽しめるんではないかと本気で思う。もちろん、メカフェチじゃなきゃダメだけどね。

おすすめは巨大戦艦。プレイヤーの機体よりもややおそい速度で、ゆったりと同じ方向へ飛行している。後ろから追いすがる感じで、ビームをあびせかける。下面にならぶノズルの角度が変わり、一斉にスラストが噴かされる光景は圧巻。

というわけで、あまりゲームのレビューはしていないけれど、細かいところまでよーく見てほしい、というのが実感。ちなみに、『R・TYPE』のRは、ray（光線）の意味で、ビームの種類をさしている。アイテムを拾うことで、反射レーザーや湾曲ビーム、ミサイル、地上攻撃ビームと、多彩な攻撃が可能。ほかにも、プレイヤーの機体を援護する無敵のビットや戦闘ポッドが登場して、攻撃にもバリエーションが加わる。無敵の戦闘ポッドを機首にドッキングさせての、怒濤の進撃は気分爽快！

今度は海の底のイメージかな。緑色の小さいのは宇宙機雷。

4ステージのコンバイラー。名前のとおり分離、合体をくり返しながら攻撃してくる。

見よ！ 迫力の爆発シーン。R-9は誘爆の陰に隠れて見えない。

J.D.の映画にもいろいろある

PREDATOR

プレデター

ジョン・マクティアアナン監督

アーノルド・シュワルツェネッガーである!

シュワルツェネッカー、決めのポーズ

前半の『コマンドー』的シーン

J.Dはっきりいってシュワルツェネッガという役者、好きだ。顔に愛嬌がある、表情が少ないながらも豊か、セリフが片言ながらにニュアンスがわかりやすい、人がよさそうだ、と続くけど、なんといっても最高なのは、出る映画、出る映画当たってるってこと。おもしろい映画に出られるのは、役者としての才能の一つだ。コナンシリーズではたいしたことなかったけど、『ターミネーター』『コマンドー』『ゴリラ』と続けざまのヒット。見てるだけで、うれしくなってくる。

この映画は、どんなんかというと、リリースにも書いてあるように『コマンドー』+『エイリアン2』って感じで、まっ、この組み合わせって、映画としてもずいぶん楽しめるんじゃないかと思ったんだけど、結果はいまひとつって感じかな。でも、もちろん、かなり基準を高くとってのいまひとつだかんね、見ておもしろいことは確か。じゃなかったら今月の2本には入れません。で、特殊救出部隊の隊長がシュワルツェネッガーのシェイファー少佐。中南米のジャングルでの帰途、正体不明の敵に襲われる。1人、また1人と部下を失うシェイファー。敵はじつはエイリアン。地球にハンティングに来てるらしい。もちろん気が向いたときに。で、シュワルツェネッガーとエイリアンの一騎討ちってぐあいに進展してく。ありがちなパターンだが、もちろんこっちに文句はない。それを望んでるんだから。

監督は日本未公開の作品が1つあるだけの新人。けっこういい線。エイリアンのデザインは、『ターミネーター』や『遊星からの物体X』を手がけたスタン・ウィンストン。でも、なによりいいのが共演者。監督、シュワルツェネッガーともにチームワークの映画にしたいと思ってたらしく、友情とかそういった人間どうしのつながりが、あわただしいながらもうまく描写されてる。なかでも、映画初出演の元プロレスラー、ジェシー・ベンチュラは、徹底的に南部の白人って感じを出しながら、黒人兵のマック(ビル・デューク、この人もよかった)と友情で結びつけられてるってとこを出してた。また無線のホーキンス役のシェーン・ブラック、インディアンのビリー役のソニー・ランドラムもいい。上の中のおすすめである。

●20世紀FOX制作・配給・公開中

ゲリラの娘、アンナ役のE・キャリッロ。

これも戦闘シーン。派手!

全員集合なのだ。

花咲く森で２人は……。

２人は愛し合ってるのだ

いいほうの妖精たち。「はいポーズ！」

かっわいい映画である。主人公は純真な美しいお姫さまと、森に住み、鳥や動物と話ができる、やっぱり美男子の男の子。対する悪役は、悪の固まりみたいな魔王。主人公たちを助けるのはガンプやウーナといった妖精たち。物語のカギを握ってるのがユニコーン。と、どれをとってもまさにファンタジーRPGそのもの。もちろん魔王の配下にはゴブリンや、ジャイアンツね。ほんと、見てて楽しいSFX。監督は、あの『エイリアン』（２じゃなくて元のやつね）とか『ブレードランナー』のリドリー・スコット。へえー、あの人がこういう作品をねー、って感じ。SFXのエック・アルダーも『エイリアン』の人。で、これでおどろいちゃいけない。脚本は、なんと、あの語るもおそろしい『エンゼル・ハート』の原作者ウィリアム・ヒョーツバーグ。どちらかというと、暗めが得意の人たちが集まって、すっごく清らかで、明るく、かっわいい映画を作ろうとして、必死にやりましたって感じで、そのへんに、やっぱり多少ムリがあるような気がしてスタッフのこと調べてて、以上のようなことが発覚。妙に納得してしまった。

太陽の光に弱い魔王が、この世を支配せんがために、いっさいの光を閉ざしてしまおうと決意。そのために、この世の守り神みたいな存在のユニコーンを抹殺しようとするところから物語は始まる。この事件に巻きこまれたお姫さまのリリーと青年ジャック。リリーがとらえられ、魔王に求婚されたりしてる間、ただの青年だったジャックは、妖精たちの手により、魔王をたおすため騎士に仕立てあげられる。で、すったもんだしたあげく正義は勝つという、大胆にも正統的なパターンを踏襲していたりするんだけど、このへんはすなおに、清らかな気持ちで見ていたい、という気にさせるところが、この映画にはある。編集がよくなかったのか、小粒な仕上がりになってるのが残念だけど。トム・クルーズ（ジャック役）は、まっ、どうでもいいけど、リリー役の新人ミア・セーラは魔王の花嫁姿の黒いメイクをしたときに、ものすごく光っていた。ふつうの血色のいいときは、ちょいくさいなー、と思ってたのに……。なんかこう、絶対にとはいわないが見てほしい映画ではある。

●20世紀FOX制作・配給・8月中旬公開予定

憎めない悪役、魔王。猪木さんにちょい似てる

ガンプ　なかなかの名演

光と闇の伝説 レジェンド

リドリー・スコット監督

RPG気分のファンタジーSFXだもん

LEGEND

IDOL NETWORK アイドル・ネットワーク

浦川智子

ともこのほほえみは、ぼくたちの宝石です

ともこ姫密着レポート！

なぜ、ともこ姫なのか。それは『ヤングジャンプ』（集英社）主催の「ＹＪクイーンコンテスト」（第１回）でグランプリをとったから。ヤンジャンのクイーンは、ポプコムのクイーンでもあるのだ。もしも、ともこちゃんが、ゴブリンかなんかの手で、暗黒魔王かなんかにとらえられてしまったら、やっぱりどんなやつでも男なら、慣れぬ剣と盾を持って、とり返しに行きたくなる。行かねばならん、という気にさせられる少女なのである。

とにかく、かわいい。まっ、歌手や女優になろうって人は、みんなかわいいんだけど、彼女のかわいさは、ほかと全然ちがってる。

まずベビーフェース。16歳の少女なのに、時に見せる表情が、赤ちゃんみたいに見えてくることも。何か大切に守ってあげたいっ！って気にさせるんだなー。そういう意味で、かわいさの質が、ほかとちがうんだ。

彼女が、ＹＪクイーンに選ばれたいきさつにも、そのへんの彼女がもって生まれた魅力以上のものが感じられるのだが……。

「見つめていたい」。ポリスじゃないけど、そんな少女。そのくせ目が合ったりすると、「はっ！」と目をそらしたり…。

プロフィール

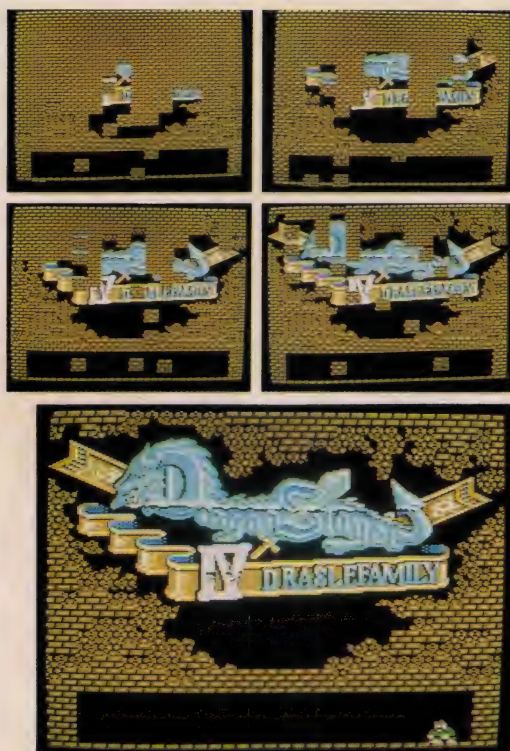
浦川智子（うらかわともこ） 本名同じ。昭和46年3月19日生まれ。魚座。O型。2人姉弟の長女。北海道札幌市出身、集英社「ヤングジャンプ」誌のＹＪクイーンコンテストでグランプリ受賞。9月から、ポリドールレコードより歌手としてデビュー予定。

応募したのはだれだっ!?

ＹＪクイーンコンテスト。これもただ魅力があって素質があってというだけでは絶対に選ばれない。まず、応募しなくてはならない。宝くじだって、買わなけりゃ当たらないってのといっしょ。それが、ともこちゃんの場合、だれが応募したのかわからないのだ。もちろん自分ではない。そんなこと考えもしなかった。家族の人だって知らない。そんなことってあるのかー！とも思うが事実はそう。ある日突然、集英社ＹＪ編集部から2次審査に合格した旨と、東京で本選を受けてほしい旨を記した速達が。そしてグランプリ。彼女が北海道で通っていたのは女子校。クラスメイトが、彼女の写真を入れて、勝手に出しちゃったっていう線もあるな。彼女って男の目から見るのと同じように、女の目から見てもかわいい。だれからも愛されるタイプだからだ。どちらにしても、これは彼女の魅力が生んだ、ラック(幸運)としかいいようがない。北海道から、東京へ。暑い！　ごちゃごちゃしてる。東京はあまり好きじゃない。でも、そんなことでは、ヘコたれない。やっぱり松田聖子さんみたいな歌手になりたい。彼女の目標である。その夢。突然、彼女におとずれてきたその夢をかなえるために、現在ボイストレーニング、演技と、レッスンにいそがしい。北海道で別れてきた、友だちに会えないのもつらい。それでいて､「がんばってます」って感じも、少なくとも外からは見えない。なにかこう、彼女を助ける妖精たちがいて、すべて自然にうまい方向に導いてくれるって感じ。もちろん内にひめるガッツは人なみ以上なんだろうけど。◇

新作ソフト情報

monthly SOFT RADAR

夏休み前の発売をめざし各ソフトハウスもガンバッたようで、今月はなかなかの力作がそろった。特集ページとあわせて、キミの好みのソフトをじっくり選んでほしいな。

派手なタイトル。スイッチを入れると、カベが出て。ガシャガシャガシャーンってくずれるの。

1 ドラゴンスレイヤーⅣ『ドラスレファミリー』

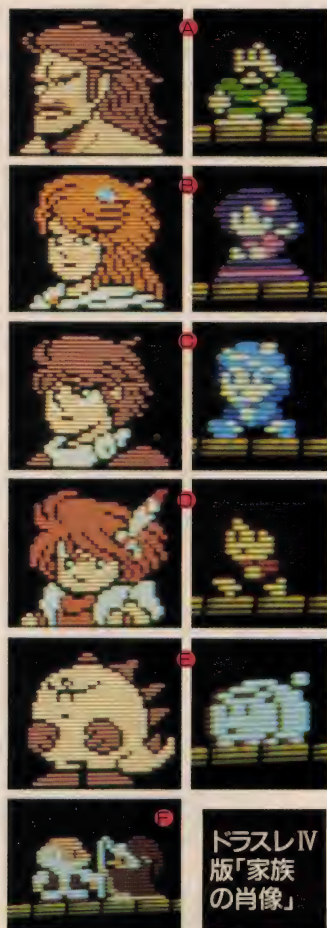
日本ファルコム

コミカだーっ！ 待望のファルコムの新作『ドラスレファミリー』だよん。ファミコン版も出るけど、多少グラフィックやマップが変わってるって話。とにかく、RPG風味アドベンチャラス・アクション＋パズル、とコミカが勝手に名づけた、このゲームの真価！受けてみるかに？

ドラスレシリーズの秘密

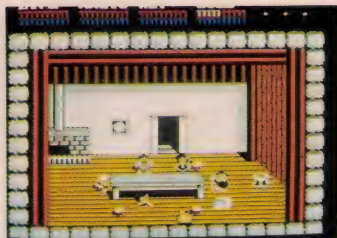
えー、まず。と、本題に入る前に、いろいろと質問も多くて、けっこう混乱してる人もいるみたいなので、ドラゴンスレイヤーシリーズの系譜(けいふ)というお話から。まず、『ドラゴンスレイヤー』。これ完璧(かんぺき)なる初代。元祖。本家、本元、創始者なわけ。で、ドラゴンスレイヤーⅡとして、『ザナドゥ』が出た。ここまではOKだよね。さて、次に『ザナドゥシナリオⅡ』が出た。これで、混乱が起こる。これがドラゴンスレイヤーⅢとかってね。でなおかつ、『ロマンシア』がドラゴンスレイヤーJr.という

ドラスレⅣ版「家族の肖像」

MSX2 メガロム 6,800円 （MSX版も発売予定）問日本ファルコム☎0425-27-6501

A	ゼムン・ウォーゼン。ウォリアー。得意技、石を動かす。男はこうありたいね。
B	メイア・ウォーゼン。ウィザード。得意技、石をとばす、空を飛ぶ、カギを節約する。
C	ロイアス・ウォーゼン。レインジャー。ドラゴンスレイヤーをあつかえる剣士。
D	リルル・ウォーゼン。エルフ。得意技、ジャンプ、石をぶっこわす。
E	ポチ。ふだんは犬、じつはモンスター。得意技、火を吐く。ほかのモンスターから友だちと思われる。
F	ジーラ・ウォーゼン、ドウエル・ウォーゼン。得意技、漫才。

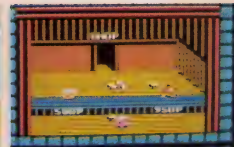
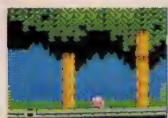
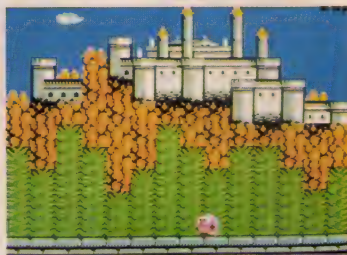
タイトルになってたし。本当は『シナリオII』も『ザナドゥ』と同じゲームということで、ドラゴンスレイヤーIIなわけ。で『ロマンシア』がIII。で、今度のファミリーがIV。でJ.D.が取材してきた『ソーサリアン』ってのがVになりそうなわけ。で、なんで、ドラゴンスレイヤーが続くかってーと、日本ファルコムの会社の方針というわけなんっすね。よーするに、木屋さんの作るゲームは全部、ぜーんぶ、ドラゴンスレイヤーシリーズなわけ。だから、中身的に、傾向ちがうんじゃない、とかいってもムダなの。もしも、木屋さんが、ワープロソフトとか作ったらドラゴンスレイヤーVIII『ガルシス文書』とかになっちゃうわけ。まっ、そんなこたないと思うけどね。こういうのって、初めは冗談だったのが、だんだん意地になってきたりしてね。絶対ドラスレだもんね、って感じになってきたりして。で、同じファルコムのRPGでも『イース』は橋本さんがやってるんで、これはドラスレシリーズとはちがうのね。ちなみに、木屋さんのお子さんは、ドラスレシリーズではありません、よろしく。

ファミリーの面々

で、このゲーム、さっきも書いたけど、やっぱアクションが中心で、RPG的なところとか、アドベンチャー的なとことか、なかにはパズル的なところがある。かなりのハイパーものなのね。あーったく、こういうのって、ジャンル分けに限界を感じるのだ。困った。でもゲームは全然おもしろいのでよろしく。このゲーム、目的としては、地下にいるドラゴン、ディルギオスをたおすってやつで、このへんはドラスレシリーズの共通項の一つですね。でそのために、王冠集めるってのも『ロマンシア』を除いて共通。で、ドラゴン退治にドラゴンスレイヤーを使うのも共通。ちがうのが冒険を一家じゅうでやっちゃうってとこ。こんなのほかのゲームにもなかったよな。これって、なんかこうとってもほのぼのとしていいのだよね。お父さんがウォリアーのゼムン・ウォーゼン。力持ち。で、お母さんが、メイア。魔法使いなの。で、お兄さんがレインジャーのロイアス。剣士だよね。で妹がリルルでエルフなの。一家のなかで1人だけエルフってのもちと変な気もしないでもないけど、まっいいか。で、ペットがポチで、ふだんは犬なんだけど、モンスターに変身しちゃう。この5人が戦闘に行くメンバーなんだけど、ファミリーには、このほかに、おじいさんのドウエルと、おばあさんのジーラというのがいる。この人たちは、パスワードによるセーブ・ロードをつかさどっちゃうわけ。このへんのとこもサービスするどいんだよね。とまあ、この3世代同居型おかしな一家というか（むかし『モンスターズ』っていう怪物一家のテレビあったけどね）、不思議な一家が力を合わせてドラゴンをしとめる。このへんのノリがいいっすね。でもやっぱり奥さんが魔女っていうのは、なんというかほほえましいな。お父さんがいっくら力持ちでも、奥さんの魔法にはかなわ

一家だんらん。のどかな風景。

まずはポチの出番。

行ってきまぁーす。

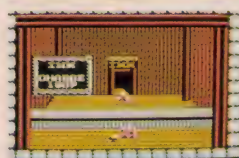
となりの道具屋。

いちおう顔出しとく。

おっ、地下への入り口。

お城の王子やなんかは何やってんだ！

軽い任務なので、手ぶらだもんね。

どもっ！

ん、何があんのかな？

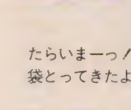
ぬあんだバンか。でも、この宝箱から出てくるのはふつうのより強力なのだ。

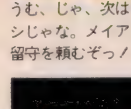
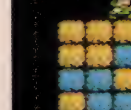
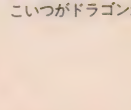
宿屋。

カベでも、押すだけでこわれるのがある。

毒とっちゃだめよーん。

これはポーション。

巻物 足が速くなる。

たらいまーっ！ 手袋とってきたよー。

さっそく、得意の石押し。えっさ。

うむ、じゃ、次はワシじゃな。メイア、留守を頼むぞっ！

こいつがドラゴンかー。

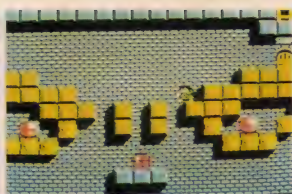
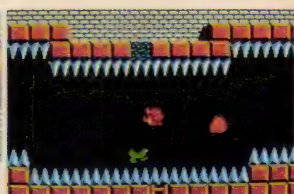
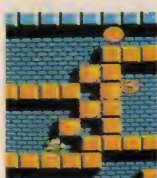
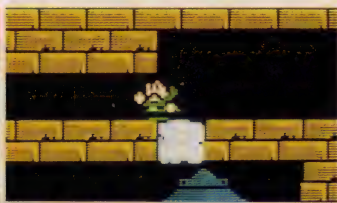
このへんは、まだ序の口。

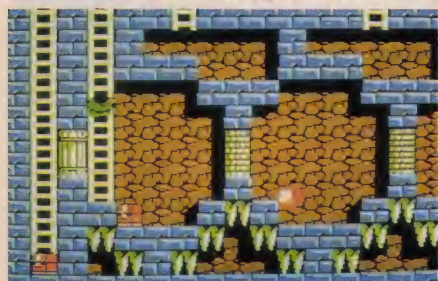
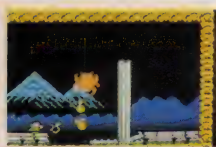
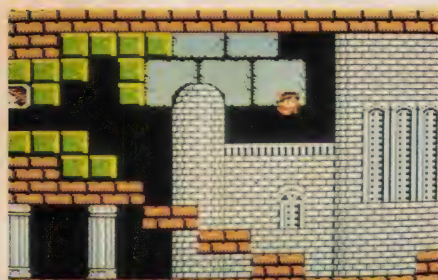
いたーい！ 逆さツララはきらいじゃ。

このおもりみたいのも岩と同じ。

飛び移ろうとすると……。

これだ。

痛いっ！

空中散歩みたいなもの。

不気味な……。

ここは……。

やれーっ！ 死ねーっ！

リルルだよん、ララン！

えーい こんな 岩！

こう してやる！

ないとか、こんな家でけんかが起こったら、いったいどうなるんだろうと思ったりしてみるコミカどす。

とまあ、設定とかのなごみぶりとはうらはらに、ゲームのほうはかっなり超ムズカシの世界に生きてるみたい。とーにかくマップが広いの。で、単純にリアルタイムRPGみたいのだったら、どんなに広くてもそんな苦労しないのだけど、これってAVGふうなとこあって、ここであれとってとか、そのあとにあそこでこれとってとかが連綿と続いてるわけ。だから、まず最初に、そう最初からわりとつまずくって感じの人もいるかも。5人いるうちから、だれをどこにやって何をとってくればいいのかってとこが、まずわかんない。えー、この『ドラスレファミリー』って、一人一人のキャラが能力別に性格分けしてあるのと同時に、使えるアイテムなんかも、エリクサーとポーションとかの一般的なものは別として、特殊なロッドとかグローブとかはこの人しか使えない、とかなってて、さらに能力を差別化してあるわけで、マップのほうも、真ん中のほうの共通のとこ除いて、一人一人に向いている、というか、その人じゃないとクリアできないような部分に分かれてる。まっ、だから、共通ステージ入れて、6面構成っていうふうに考えたほうが話は簡単。音楽もそれぞれの地方でちがってるしね。もちろん、全体としてはつながってんだけど。あーややこし。だからまず、どのキャラがどんなアイテムを使えて、だから、どのへんがぴったりくるのかってのを習得しなきゃいけない。まずこのへんからつらい。いきなりね。

で、最初にだれが何をとってくるかぐらいはいいよね。出しちゃっても。最初はモンスターに、お父さんが使うグローブを探してきてもらう。モンスターは、敵キャラの攻撃を受けないから楽に行けるってところらしい。

2番目にお父さん。この人はグローブで、岩を押しながら、わりとパズルチックに面をやっつけて、次の娘にバトンタッチする。もちろん、娘のためのアイテム探してやるのと、中キャラというか、各面の終わりでやっつけるっていうのもあるけどね。で、娘の得意技はジャンプで、画面の3分の2ぐらい軽く飛んじゃう。でも彼女の使うのはマトック。これで、岩をこわしちゃうの。それから、次がモンスター。この人はろくにアイテムを使えないけど、敵からの攻撃を受けないので、わりとパズル的迷路を制覇しなくちゃなんない。次にお母さん。この人飛べちゃうの。もちろんアイテムのウイング使ってね。で、それ以外に、ロッドを使って、石をビーンッ！って、はね飛ばせる。これで、モンスターたちがガガガン！って、やっつけられる。で、ラストは、お兄さんのレインジャー。この人が、ドラゴンスレイヤー持ってドラゴンと戦う。The End、ちゃんちゃんっ！ってなるんだけど、実際はそんなに簡単にはいかない。

モンスターが強くて死んじゃう、ということってのはわりと少なそうだよね、このゲームって。もちろん、どんくさくやってるとすぐ死ぬけど、わりとINNとかも豊富にあるし、なにより、モンスターやっつけたときのアイテムの出方っていうのが親切設計、ありがとう木屋さん、の世界で、キャラがなくて困ってるものが出てくるようにしてあるの。要するに、体力へなへなで死

アイテム一覧だよん

アイテム	説明
エリクサー	LIFEが0になったとき、最高まで回復できる。
ローション	MAGICが0になったとき、最高まで回復できる。
クリスタル	地上へ一気にワープする。
グローブ	特定のブロックを動かせる。ゼムンのみ。
ウイング	空を飛べる。使っている間、MAGICを消費する。メイアのみ。
パワード・ブーツ	モンスターを踏みたおすことができる。ゼムン、ロイアス、リルルのみ。
ジャンプ・シューズ	ジャンプ力が2倍になる。メイア、ロイアス、リルルのみ。
マトック	特定のブロックをこわせる。リルルのみ。
ロッド	特定のブロックをはねとばせる。メイアのみ。
ファイア・ロッド	武器の飛ぶ距離が2倍になる。
キー・ステッキ	カギがなくても、扉や宝箱をあけられる。メイアのみ。
パワー・ナックル	攻撃力が8倍になる。ポチ以外のすべて。
アーマー	モンスターを体当たりでたおせる。装備している間、MAGICを消費する。
シールド	巨大モンスターの放つ弾をはね返す。宝箱からだれかが盗み、どこかに隠したといわれている。
宝冠(クラウン)	4つの宝冠(クラウン)を集めなければ、ドラゴンスレーヤーは手に入らない。ロイアスのみ。
ドラゴンスレーヤー	唯一、ドラゴンをたおせる究極の武器。ロイアスのみ。

にそうなときにはパンばっかり出てくるし、マジックポイントが少ないときは、ポーション。お金ないときはお金ってぐあい。だからふつうにやってるとそう死なない。で、何が大変かというと、やっぱり迷路でしょうね。トラップとパズルの地獄だぜ、こりゃ。まっ、コミカをはじめ、若い世代だったら、けっこう楽しみながら進めちゃうかもしれないけどね。いっしょに取材にきてたJ.D.なんて、ファルコムの人がパズル面クリアしてくとこ見ながら、さびしそうに「おれ、一生かかってもできそうもないなー」とつぶやいていたのが痛々しかったりする。まっ、あんまり気を落とさないように。まっ、いちばん悩まされそうなのが、お父さんの面と見たけどね。この人って、石をぐいって押せるわけね。で、この能力は100%使わないと、行きたいとこ行けない。一見、ツーって歩いていけばいいように見えるとこでも、トラップ

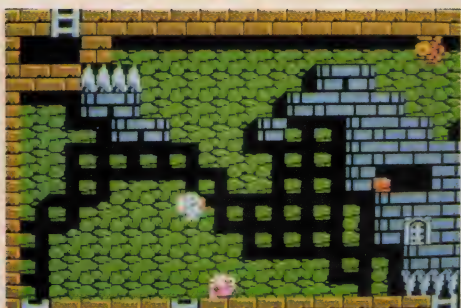
うわっ、ここなんだか気味悪い。
あれ!、下にあるのは……。

で、すりすり落っこっちゃうようなとこを、石をズリッ、ズリッってずらしながら、進んだり、階段ふうに使ってみたりと、知力のかぎりを尽くすみたいなとこある。コミカも見てて、けっこう気が遠くなったりもしたもんね。

アイテムは、モンスターをたおしてとると、その場できくやつとか、カギ、ゴールドといったので、その場でパターンは、パン、ポーション、クロス(画面上のモンスター全滅)、毒薬(『ザナドゥ』のIt's a poison!ってやつ。LIFEが減る)、巻物(キャラクターのスピードアップ。3段階まで)、それから指輪(一定時間透明になってダメージ0)。そのほかのアイテムは、表のとおり。けっこうたくさんあるけど、このアイテムも持ってりゃいいかというと、そうでもない。1人が同時に持てるのは3つまで、そのほかのも持ってるといえば持ってるってことになるんだけど、そうだなー。背中に背負ってるって感じかな。この持ちかえは、宿屋か家じゃないとできない。しかも、その3つのなかでも、いま選んでるってのは1つだけ。だから、エリクサー持ってても、それを選んでないと生き返れない。なかなかに意地悪なわけ。

それから、セーブ・ロードはパスワードね、さっきも書いたけど。

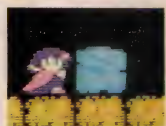
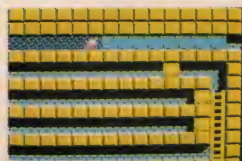
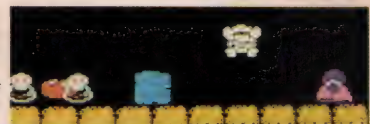
えーと、あと書いとくことは、あっ、やっぱ最近のファルコムの傾向なんだけど、これも音楽とかって最高にいい。すっごい曲数入ってるし。ゲームにも、だれの面、だれの面ってとこで、重要な意味あるし、それ以上にやっぱ胸おどる、みたいなのあるしね。

と、まっ、そんなところで。

ここはモンスター一面なのさ、ガウーッ!

ボコボコボコって、こわれるんだ、ここ。

メイアざんす。近ごろ飛ぶのがはやりなのよ。

えっと、こうやって。パチン!

ホホホ!ザマミロざんす。

私は一家の主婦。カギはばんばん使うわけにはいきませんの。キー・スティッキで。

また飛んでみましたの。

へーい、オレロイアス。いきなりでメンゴ。あちーじゃんかよっ!

一見するとただのＣＧツールに見えるが。

これはデータファイルを呼び出したところ。

いわゆるプルダウンメニュー。

ツールと呼ぶには楽しすぎる、コンピュータアニメーション・ユーティリティー！

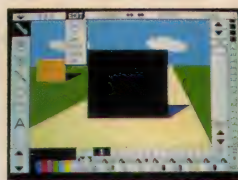
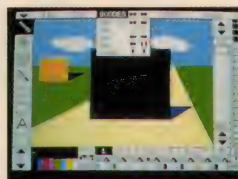
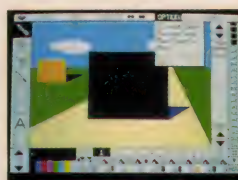
2「FANTAVISION（ファンタビジョン）」

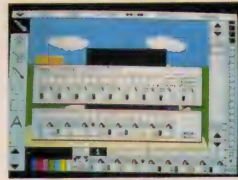
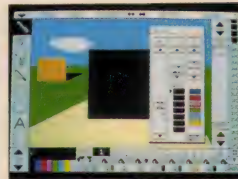
富士通

CGツールなみの簡単さ

「ファンタビジョン」は、パソコンの画面でアニメーションを作るツールだ。あるいは、動くCGツールといったほうが正しいかもしれない。最大の特徴は、操作が簡単で何のむずかしい知識も必要とせずに、動く絵が作れてしまうということ。実際、絵をかくのがニガテだろうが、どうしてもCGツールと相性が悪いという人だろうが、全然関係ない。この絵をこう動かしたい、というようにスゴク単純な欲求をそのまま受け入れてくれる。とっても親しみやすいツールなのだ。

ふつう、アニメーションというと、原画をかいて、絵コンテをきって、時間を計って、コマ割りをして、中割りをして、セルを使うならトレース、彩色を経て、コマ撮りで撮影と、おそろしく手間のかかるものと相場が決まっている。ほかにも人形アニメ、切りばりアニメと、いろいろと手法はあるけれども、いずれもそうとう労力を必要とすることには変わりない。止まっているものを動いているように見せようとするかぎり、しかたのないことだ。

ところで、絵を動かすのに、もう少し簡単な方法がある。パラパラマンガとか呼んでいるもので、束ねた紙に少しずつ形の変わった絵をかき、紙にぐっと力を加えて適当なスピードでパラパラとページをめくると、絵が動いて見えるという、アレだ。本の角なんかを利用すると、簡単に作れる（紙のやわらかさやページ数の多さから、教科書なんかが適している。それも国語や数学がベストで、理科や英語はページ

カットにコピー。単純だが有用なコマンド。

拡大、縮小に回転、反転はとにかく便利!!

背景や音楽データをとりこむことも可能だ。

表示画面の大きさや背景の色などなど。

フレームの状態を見ている。フィルムっぽい？

色相、彩度、明度を設定するメニューだな。

数が少ないので、うまくいかない。ダマシの学生のころの教科書には、例外なくこのパラパラマンガがラクガキされていたりする）。

「ファンタビジョン」は、感覚としてこのパラパラマンガに近い。ページの紙が画面に、えんぴつでかいた絵がCGの線に変わっているわけだ。

といっても、そこはパソコンのツール、ただ絵を連続的に表示するだけのユーティリティーではもちろんない。少しずつ動いていく絵をコンピュータ側で自動的に作成してくれる、そういうことなのだ。

出発点と終点を示すだけ

いくらパソコンでも、元の絵がなければ、何を動かしていいのかわからない。あたりまえだ。そこで、まず最初の絵をかいてやらないといけない。

点を打つ、線を引く、四角をかく、円をかく、色をつける、ぬりつぶす、まあ、このあたりはふつうのCGツールとちがいはない。コピー、カット&ペイストもあるし、拡大、縮小、回転、反転などは動画をかくのに、便利な機能だ。コンピュータはこれからその絵を動かさなくてはならないので、点や線、色といったすべてをデータとしてもっていなければならない。このため、絵の修整や色のぬりかえはCGツールよりもずっと簡単で、しかも速い。元の絵を修整しながら各カットをかいていけば、よりスムーズなアニメーションを作れるわけだから、そういった機能が充実しているのは、あたりまえなのだが、使い勝手はとてもいい。さすがツールを作りなれたブローダーバンド製。

メモリーの関係もあって、一度に動かせる絵は、カットごとに８枚。ちなみに、一つ一つのカットをフレームと呼ぶ。それと、１枚の絵は32個以下のポイントで構成されていなければならない。というのも「ファンタビジョン」は基本的に点の位置を計算しながら絵

FM77AV 15,000円 問富士通☎03—646—0816

円は大きさにかかわらず、ポイントは16個。

4角は当然4ポイント。マウスがあれば簡単。

直線を使って3ポイントだけでかいた3角形。

円のポイントだけ見ると、こんなふうだ。

ねじらないように、修正して4角形を作る。

3角形も同様に16個のポイントで構成する。

を動かすからだ。点と点の間に線を引くかどうか、線で囲まれた領域に色をつけるかどうかは、基本的に元の絵に準ずる。必要なら途中で、データを変えてやればよい。

最初の絵がかき終わったならば、今度は最後の絵をかく。そして、GOをかけると、初めの絵の形が見る間にくずれてゆき、最後の絵の形に納まる。手順はたったこれだけ。複雑な動きをさせたければ、最初と最後の絵の間に、途中の形を次々と挟みこんでやる。あるいは、あとに絵をかき加えてもいい。コンピュータは最初の絵を次の絵に変形させ、さらにその絵をもとにして次の絵に変形させ、またその絵をもとに次の絵に……と、これを延々とくり返していくわけだ。

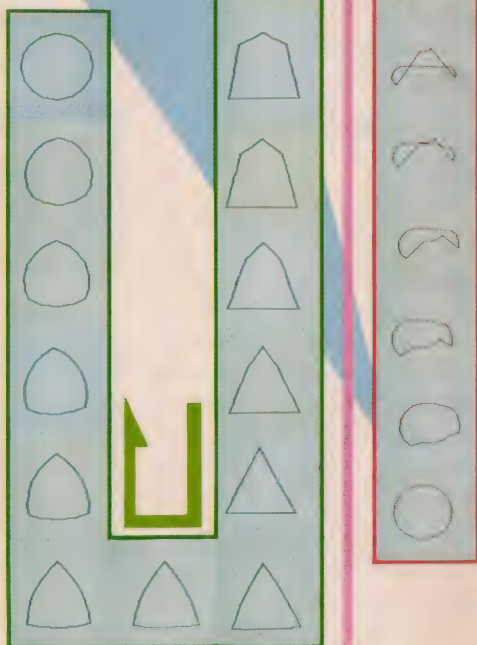
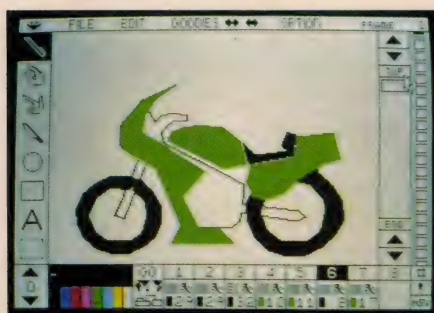
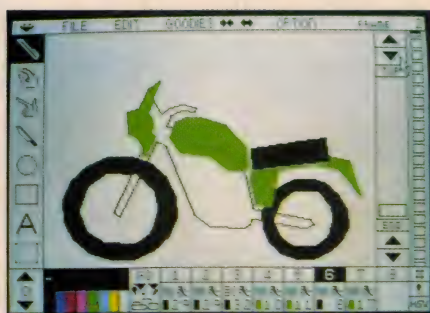
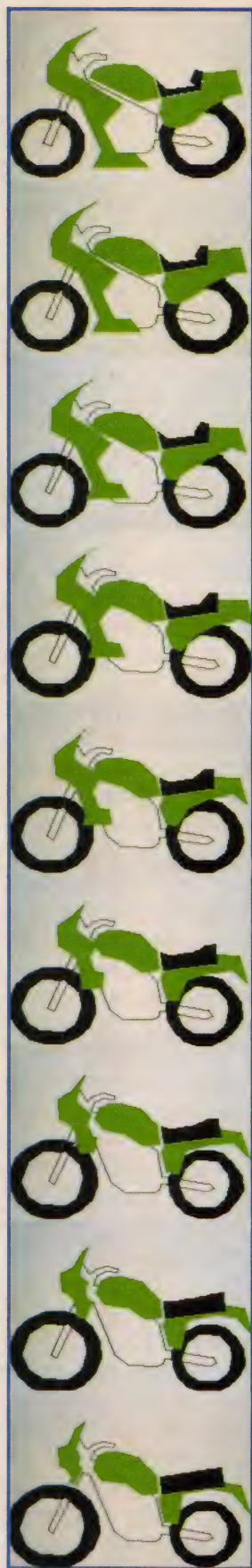
コンピュータのプログラムが絵を変形させるには、一定のルールがある。個々の絵について、各点／ポイントはかかれた順番で番号をもっていると考えてほしい。最初の絵と次の絵とを比べて、デタラメに点を対応させるのではなく、同じ番号の点どうし結びつけて動かしていく。最初の絵と次の絵でポイントの数がちがうときには、ふえたポイントあるいは減ったポイントをもとからあるポイントに順々に対応させて、うまく処理している。

ためしに円と四角形と三角形の絵を順番に別々のフレームにかき、アニメーションさせてみた。ポイントの数が大幅にちがうので（円は16個で構成されている）、図形は折りたたまれたり、引きのばされたりして、奇妙なメタモルフォーゼをくり返す。これはこれで見ていておもしろかったりする。なにか、前衛的な実験アニメでも見ているみたいだ。いろいろな図形をかいて、変形の妙を楽しむだけでも、ずいぶんと楽しめるだろうことは確か。画面に文字も書きこめるので、円を文字にしたり、文字を三角形にしたりもできる。慣れてくると、ビデオのタイトルバックに使えそうな、ちょっとした作品が簡単に作れてしまう。

図形の変形をコントロールし始めるとおもしろくてやめられない

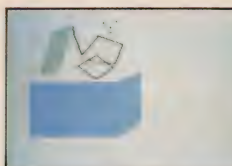
変形をコンピュータ任せにしていても、そうとう不気味なものが作れるけれど、もう少しくわしく突っこむと、「ファンタビジョン」のツールとしての性格が、より明確にわかる。今までのは、いわばアドリブ／即興のおもしろさ。図形がこちらの予想に反して、刻刻と姿を変えていく、そのプロセスを楽しんでいたにすぎない。

さて、ポイントの対応のルールはわかっているから、今度はスムーズに図形を変形させたい。どうすればいいか。ポイントの数がちがうと、折りたたみや裏返しが起こるから、個々の図形で、数を同じにすればいいだろう。ポイントをふやすアイコンを選んで、図形の辺の上に、新しくポイントを設定する。辺がギクシャクしてしまったら、ポイントを移動させるアイコンで修整すればいい。これで、外見は同じで、ポイントをたくさんもった四角形や三角形が誕生した。

変形のちがいで、おもしろい効果が出せる。

たった2枚の絵で、BGVを作っちゃうのだ。

レーサーレプリカがオフロードバイクに!

結論からいうと、これは失敗。ポイントの順番を無視したため、かえってひどく折りたたみや裏返しが起こって、変形の途中はグシャグシャになってしまった。それじゃあと、今度はいちばんポイントの多い円を、先に3枚のフレームにかいておいて、そのポイントの位置を修正することで、四角形と三角形を作った。これは成功。みごとにブヨンブヨンとふくらんだり縮んだりしながら、図形が変わっていく。もっともあまりにスムーズすぎて、つまらないともいえるが……。

だいたい使い方を覚えたので、イタズラを始めた。笑えるのは、やっぱり拡大や反転、回転を使って、文字をコネクリまわすパフォーマンス。1フレームの図形は8個までだから、8文字までの単語なら、文字がバラバラに画面上を遊びまわって、また元の位置にもどるといったデモも簡単だ。文字がのびたり縮んだりしながら空中をフワフワ漂うというのも、3～4枚の絵をかく(最初の文字をコピーして、手を加える)だけという手軽さだ。

これだけ遊べるツールもめずらしい

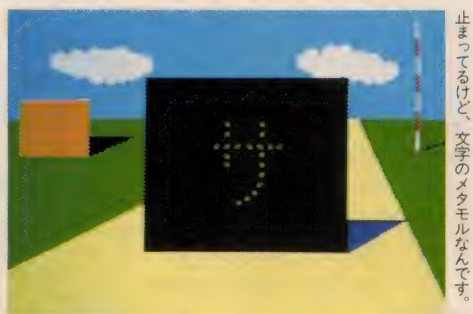
CGなんかのツールは、本気でかくとけっこう大変だし、手をぬくとただのイタズラがきになってしまう。他人に見せられるものをかこうとすると、どうしても1日がかりになってしまう。ツールとしては使いやすく、とっつきもいいほうなのだけど、モノが絵だけに、素質もいるし……。その点、「ファンタビジョン」は、アニメーションツールだから、多少ヘタな絵でも動きがおもしろければ、十分に鑑賞に堪える。1日がかりなんていわず、即かいて動かせ、それなりにおもしろいものが作れるというのがスゴイところだ。

デモとして入っている
コミカルな線画アニメ。

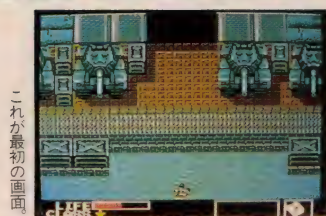
これもデモ。折り紙は
題材としておもしろい。

フルカラーで動くのはやっぱり魅力だね。

唐突ですが、この白クマかわいいんです。

引きのばしたりするだけで、不思議な効果が。

はずむボールと反射した像の対比が愉快。

止まってるけど、文字のメタモルなんです。

このタイトルの出方すごい。グィーン！って感じ。

これが最初の画面。

こここそ、ひそひその超絶オモシロゲームなのねんのねん！

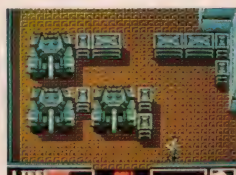
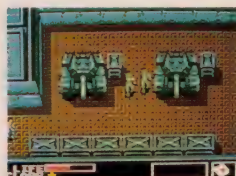
3『メタルギア METAL GEAR』
コナミ

ほとんどすべての人のためのメタルギア

はっきりいって、この『メタルギア』近来まれにみる、超オススメソフトなのだっ！といきなり結論から入ってしまうコミカでした。まっ、先月写真だけ、ちょこっと紹介して、はーやーく、できないかなーっ、とか思って、ようやくできたので、コナミの広報担当の紙尾オネーサマにロムをお借りしたのでした。パコッと某社MSX 2に、ぶっこんだのはいいんだけど、これがはまり始め。んとにやめられなかった。いや、ほんと、MSX 2持ってる人で、これ買わない手はないって感じ。ただし、保留つきで。保留というのは、ただ1つ、「わし、シューティングしかやらんもんね」という人には、この人たちだけには向いてないってこと。あとの人には、まーず楽しめるんじゃないかと、ふんでおります。

タイプとしては、何だろーな、これ。いちおうレベルが4段階設定されてて、これによって、LIFEのMAXがふえてくし、武器アイテムがふえてくと、ぐっと実力ついてくるとこなんかRPGふうで、行き先を選んで、あれやって、これやってみたいなとこはAVGふうだし、なんだかんだと全体的に役立つのがアクション的なとこだし、と、やっぱハイパーなのですね。

設定は近未来。プレイヤーのキャラは、ソリッドスネイクという名の新米兵。この人は、特殊作戦部隊〝FOX HOUND〟（キツネ狩り）というとこに属してたりするんだけど、この部隊が、現在かかえてるヤマの一つに、〝OUTER HEAVEN〟という武装要塞国があった。恐怖の最終兵器を開発中との情報をもとに、ベテランのグレイ・フォックスが派遣されたのだが、消息を絶つ。「メタルギア……」との連絡を最後に。まっ、ここで、プレイヤーのソリッド・スネイクが潜入、人質を助けたりしながら、なんとかしよう、というわけ。

ボスからの無線。

まだ敵いない。きょろきょろ。

見張りの巡回。同じパターンで歩くから、うまく立ちまわること。

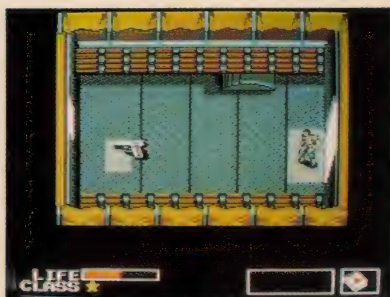
するする。まだ見つかってないぞ。

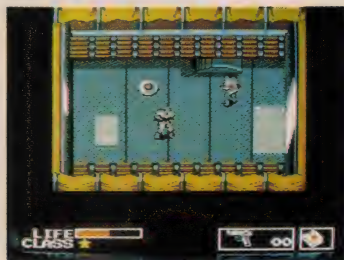
赤の見張りって、じっとしてて不気味なの

要するに、このメタルギアというのがこの最終兵器の名前なんだけど、それを探して、ぶっこわすってのが最終目的。

スタートは、そのOUTER HEAVENに潜入するとこから。で、このゲームがそうとう変わってるってとこもここから。まず入ってくと、戦車とかがならんでて、とりたてて何もない。この戦車に乗っかって、ぐわんぐわん進んでく、なんてのもいいけど、そうなるとちがうゲームだな。で、次に進むと、やっぱ戦車とかがあるのは同じだけど、見張りが2人いる。ここなのね。要するに、見つからないってことが、このゲームで、かなり重要なことなのだ。もちろん死なないってのが最重要だけど。見張りの行動パターンを読んでするするっと移動しようとすると、「！」って感じで、見つかっちゃうんだ、これが。最初のほうは、けっこう簡単になってるんだけど、やっぱ初めてのとこは、けっこう苦労するんだよね。で、見張りにも、とりあえず2種いて、ダークグリーンのやつとブラウンのやつ。ダークグリーンのほうは多少あまく見てもいいけど、とにかく見つかり方によって「！」か「!!」が決まっちゃう。「！」だと（この「！」ってのは、兵士の頭のとこにフキダシふうに出るんだ）その画面内の敵しか攻撃してこない。これだと、最初のほうはたいてい2人でやってるから、けっこうしのげる。最初は、こっちのキャラ、何も、あっ、タバコ（ラッキーストライク）だけは持ってるけど、これ使いみちわかんないから、それ以外は何も持って

■■■■■■
MSX2　メガロム　5,800円　㊞コナミ☎03-262-9110

このトラックん中にアイテムやなんかがあるわけ。

ピストル。

地雷。見張りをやっつけてから。

ないので、とりあえず、パンチで敵をやっつける。パンチはキーボードだと、[N]か[M]というのが、ちと変わってる。要注意なのが「!!」のときで、これは、ほかのとこからの兵隊呼んでくるので、けっこうつらい。とくに、レーション（ライフ回復の薬みたいなもんね）と、銃と弾いっぱい持ってないと、かなり死にがち。いわゆるハチの巣という感じで、あわれ。この「!!」のときも、一定数の人殺すと、またもとにもどるんだけど、このときも、銃とか使ってるとまた発見されちゃって、かなり長く、この「発見モード」が続くこともある。これって、銃と弾をとってからも、うっかりこれ使うと、「！」が出ないのに、敵がウジャウジャ出てくることがあんだよね。要するに音が聞かれちゃったというわけだな。と、こんな感じなのね、とりあえず。今までのゲームみたいに、バリバリブリブリやっつけながら進んでくのとは大きくちがう。敵やっつけても、ほとんどの場合、いいことないんだな、これが。だから、戦闘は、なーるべくさけて通ったほうがいいわけ。こんなのあんまりなかったよね。いや、あんまりっていうより、まず、というか、全然なかった。これだけでも新機軸で、ゲーム史上に燦然！と、かがやくんじゃないかと思う。もちろん、アイデアだけじゃなくって、これやってみると、存外おもしろいんだ。んとに。そろそろ、こそこそって感じで、ゆっくり進んだり、ぴゅーっと突っ切ったり。あたかも自分がそこに潜入してるみたいな気分になりがちなんだよね。ここが快感。

急いでアイテムそろえねん

進んでくと、ボスからの無線。要所要所で向こうから勝手に入ってくる。これ、いろんなアドバイスとかなんだけど、けっこう人バカにしたのとかがある。きわめつけは、ガスが噴き出す部屋に入ったときで、おっ、変だなっとか思ってると、ボスから無線で「いい忘れてたが、ガス室では、ガスマスクが必要だ！」なんてくるわけ。もっと早くいえ！　高圧電流とかが流れてるとこもあって、ずいぶんブッソウな話だと思うけど、ここなんかは、アドバイスが役に立つ。なんかようすがおかしいな、とか思ってると、「スイッチをミサイルで破壊せよ」とくるんだな。あと、この無線機は、こっちから発信してってこともできる。とくにグレイ・フォックスを助けると、レジスタンスとの通信周波数を教えてくれるし。

で、進んでくと、トラックみたいのがあって、これで、とりあえずアイテムとか集める。中には、銃とか、カードとか、双眼鏡とか、レーションとかが置いてある。中に、敵兵が見張ってたりするんで、要注意。アイテム、何もないのに、敵兵ばっかりごろごろいるとことかもあって、なかなかスミに置けない。で、カードをとったら、装着して、部屋を探したりする。すると、あった、カード１で開くのが。で入ってみると敵兵がいる。やばいと思ってたら、「あー眠い！」とかいって寝ちゃうの。まぬけなやつ。近寄ってパンチ。ガスマスクもらった。ここでやめちゃだめ。この「眠い」パターンの人って、いろいろアイテムをくれたりするんです。だから、部屋を出て、すぐまた入るみたいな感じで、とくに今のところは、弾薬を集めたい。プレイヤーのキャラは、このへんではまだ★１つで、レーションは３個まで、弾薬は50までしか持てないんで、とりあえず満タンにして、次のフロアに行く。うん？　その前に、このフロアでも捕虜を救出できたっけかな？　このゲーム捕虜を助けると、その数が一定数に行くたびに昇進できる。★１つから★４つまで。これによってLIFEのMAXが上がるとともに、持てるアイテムの個数（消費してくやつ、弾薬とかレーションとか、地雷とかっていうやつ）もふえてく。もちろん、★が多いほどいいに決まってるんで、せっせと捕虜を助けるよう

この眠い人から、弾薬を奪う。出るまで何度でもチャレンジね。

この扉。カード1で開くのだ。

パンチッ！当たってないか？

エレベーターで。

これで上行くわけね。

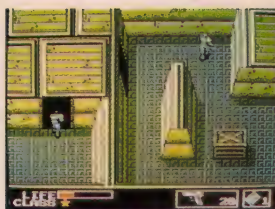
監視カメラ。これうまくよけないと「!!」級の発見モード。

あっ、見つかっちゃった。

弾薬発見。

捕虜救出。

ガス室ではガスマスクを着用のこと。

わった。

ここから、右のほうへ行くのだな

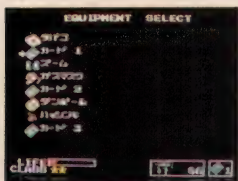
ぎょっ、メタルロール。大あわてね。

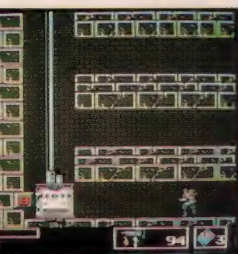
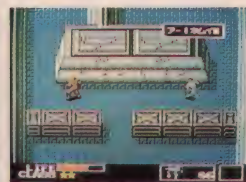
ふむふむ。

独房からぬけ出したよーん

所持品カムバックね。

カード3と弾薬。弾薬のほうは入るたびにあるので、ここで満タンにして

シュート・ガンナーと戦う　ミサイルでもやっつけられるってんだけど なかなかうまくいかなかった

所持品　もどるにはもどったけど……

犬もいちおう敵ね

今度のエレベーターは階を選べるのだ

この眠い人も大好き　レーションと、弾薬を補給

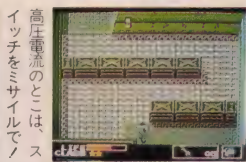
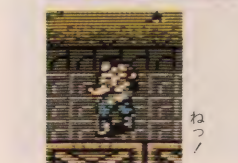
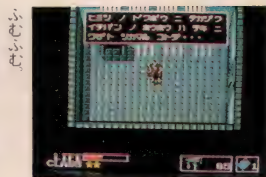
マシンガン・キッド。こいつはロほどにもないっ！

ハラシュート

今のとこ武器はこんなもん

高圧電流のとこは、スイッチをミサイルで！

ねっ！

たるんどるっ！

に。まちがって殺すってのはまずないと思うけど、殺すと階級下がるみたい。

で、次のフロア。エレベーター使ってくんだけど、そのエレベーターの前には、赤い敵キャラがいる。これってパンチではなかなかたおせないし（あんまり近寄ってこない）、銃は連発するし、救援は呼びに行くし、やっかいなやつ。さっと出てってパンパンと撃ってエレベーターの前に行ったら、敵に未練を残さずに乗りこんじゃおう。エレベーターの中にまでは追いかけてこないし。で、このエレベーターに乗りこむのって意味あるのだ。このゲームって、コンティニューとセーブの機能がついてんだけど、どちらも、やってみるとわかるけど、その場の状態でセーブ、とかコンティニューとかはできない。必ず、その一歩前のというか、いちばん近い、区切り目みたいなとこになるわけ。で、1フロアの中にも、その区切り目ってあるらしいんだけど、どこかはっきりしない。で、エレベーターに乗るってのは、まんま区切り目にしてくれるらしいの。なんかこう保険みたいなものなのね。

エレベーターを出ると、監視カメラ。これをうまくかわすのって、やっぱ1、2度見つかってみないとダメみたいね。ボスなんて、「注意しろ！」だけだもんね。で、下に行って、けっこう、ここで見つかっちゃうけど、2人だけだから、ビシバシってやっつけて、さっと部屋に入る。やたーっ！　弾薬だ。おっ、下にも部屋が。捕虜。この人、グレイ・フォックスのこと教えてくれたりして。まわってると、すげえっ！メタルロールが部屋ん中うろうろしてたり、ガスはあるしで、けっこう大変。コミカ、このへんで、10回は死んだね。

でも、このへんって、ミサイルやら、カード2やら、けっこう収穫があったりして。で、どーのこーの、あーだこーだとやってるうちに、ぎょぎょーん、「動くな！」とかっていわれて、つかまっちゃった。コミカとしては、捕虜としてはずかしめを受けるぐらいだったら、戦って死を選びたいっ！とか思ったんだけど、キーもきかない。シーンが変わると独房の中。出口も入り口も何もない。どうしよう。なんとかしたい。なんとかなった。ふふふん。このへんは自分で発見してちょ。まっ、AVGにはありがちというか古典的なやつだけど。

で、なんとかしたら、そこにグレイ・フォックス。るあっきーっ！

でも、ここからが大変！　オレはショート・ガンナーだ！とかいう変なのが現れて、難儀なやっだったわ。それに、荷物も全部没収されてるし。そう、何も持ってないわけ。んとに苦労した。で、荷物をなんとかして、変なやつもなんとかしてって、次の展開に向かうんだけど、なんかようすがおかしい。行く先々で、まだ見つかってないのに、と思うのに、ビンビン敵が迎え撃ってくるの。変だ。で、これもなんとかして、エレベーターに乗って。あっ、ウソ。エレベーターに乗って、外に出たら、変なので、なんとかしたわけだった。メンゴー！　で、このエレベーターは、地下1階から、地上4階、つまり屋上までどこにでも行けるんだけど、逆にこういうのって、どこ行っていいかわかんなくて困る。屋上行ったら、なんかアイテムがないと、ムリだっていうし。

で、あっちこっちを試行錯誤してるうちに、いねむり兵を中心にして、いろいろ展開できた。やっぱこのへんになると、敵も目ざといのが多いんで、すぐ死にそうになる。そんなとき、このいねむり野郎を殺しまくって、レーションと弾薬を満タンにしていくわけ。まっ、こんなとこかなー。

いちおう、わりと近いって感じでは、MSX2版の『キングコング2』とかかなー。

あれもおもしろかったけどね、でも、今度のはセーブ（テープにね）機能がついてるので、そのぶん、わりと楽。でも、そのぶん、あれよりむずかしくなってるけどね。

とにかく、おもしろいから、一度やってみてねーん。

ここが、主人公のオフィス。

男の仕事には、哀愁ちゅうもんがただようのだ

この女性が捜査の依頼主である。

まずは、殺人現場での聞きこみ。

変なところで聞きこむとこうなる！

これが殺人が行われた部屋。

4『The Man I Love』

シンキングラビット

一寸先はヤミよの捜査

ロバート・B・パーカーの小説で、スペンサー・シリーズというのがある。これは、スペンサーという、めちゃくちゃブランドにうるさい探偵が主人公の、ハードボイルド・アクション推理小説である。なぜ、こんなことをいったかというと、このゲームの主人公があまりにもモノにこだわる性格なうえ、職業も探偵なので、思わず思い出したからである。まあ、一度読んでみてくだしゃい。

ところは、ニューヨーク。小さな探偵事務所をかまえる男のところに、一本の電話が入った。電話の主はベイショアに住む金持ちの未亡人で、用件は、亡くなった旦那の形見である3つの宝石が金庫から盗まれたが、警察もお手上げの事件だから、ぜひともそのうちのサファイアの指輪だけでも君の手でとり返してくれ、という捜査依頼だった。

仕事を受けるか受けないかは君の判断に任せるが、いっとくけど、この依頼を断るとゲームは進行しないかんね。だから、やりたくないと思っても受けるっきゃない。操作はコマンド入力式。だから、動詞＋名詞、名詞＋動詞のどちらかの組み合わせで行う。これがじつはくせもの。ボキャブラリーが貧困な人はすぐ捜査に詰まっちゃうぞ。とくに、今までコマンド選択式のゲームばかりやってきた人は、少々てこずるかも。あれ、あれ、何したらいいんだろー。なんて、じつは私もそうだったんだけど。

とにかく、依頼主のところへ行かないくてはいけない。ここでしっかり地名をメモっておいた人はすぐ行動に移せるね。そうベイショアだ。行ってみるとわかるけど、ものすごい金持ちだったりする。ここで、捜査に必要な、宝石の鑑定書がもらえる。これでまた、別のところに行けるわけ。まあ、アドベンチャーものはみんな同じで、名前が出てこないとその場所に行ったり、人に会ったりできないので、なるべく、新しい名詞を入手するようにしよう。

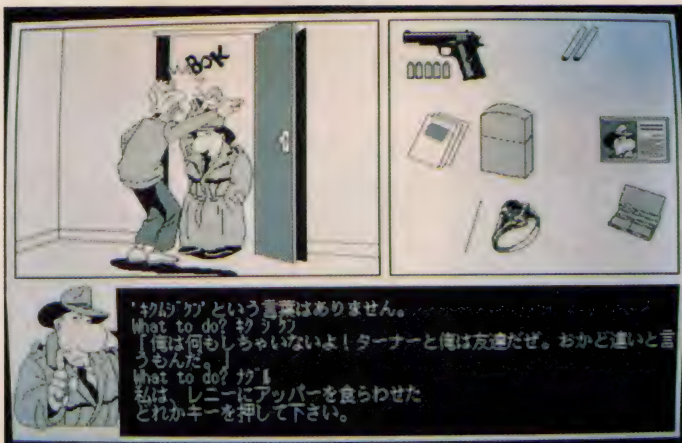
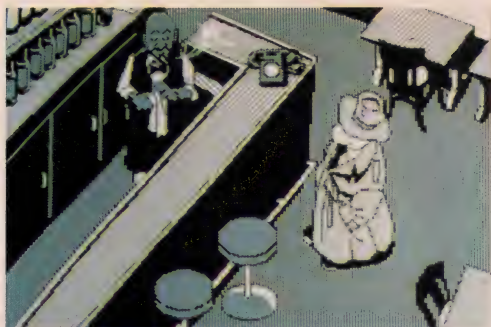
でも、この宝石鑑定書をくれた、骨董商へ行ってもなんの情報も得られない。すぐ捜査が行き詰まっちゃう。しかたがないから、事務所へもどるんだね、これが。すると、電話がまた鳴る。受話器をとると、また未亡人からだ。

えーい、吐かんかいっ！この！なぐってもいいヤツはなぐれ。

PC-8800シリーズ　2枚組　7,800円　問シンキングラビット☎0797-73-3113

カギを握るバーテンである。しつこくきくべし。

バーで飲んでる客にまで聞きこむのだ。

この飲んべのおじさんが大事。手に持ってる物に注目。

ここで、受話器をとんないと展開しないからね。とれよ。用件は、盗まれたダイヤを握って死んだ人間が発見されたってことだ。こっからが、このゲームのおもしろいところ。今までのはただの前ふり、腕慣らしだ。このあとの捜査を君がいかにこなしていくかで、このゲームは決まる。さあ、とにかく事件を解くにはキキコミとハリコミが第一だ。クサイと思ったら食い下がるのだ。

証拠品がそろってきたぞ

思わぬ人物が犯人よの展開

どうやら殺人らしく、被害者のアパートで死体が発見されたという。現場に行ってみると、すでに死体はかたづけられて、白いチョークで死体の形がかかれている。部屋をくまなく調べよう。ここで手をぬくかぬかないか、鼻がきくかきかないかで、事件の展開は難航したり、スムーズに行ったりするからしっかりしよう。ふつうだと、ここらへんで大事な証拠品が得られる。このアパートのほかの部屋でもね。

しつこいようだけど、こいつクサイ／って思ったら、何回も質問するのだ。それでも吐かなかったら、思いっきりなぐっちゃえ。それも１回でも２回でも、だ。これだけいえばヒントになるかな。まあ、ハードボイルドタッチだからいいのよ、荒っぽくて。

これだけじゃまだ、犯人の目星なんかつかないから、とりあえず警察なんか行ってみる。フッフッ、これが正解。またまた、次の捜査場所をつくってくれるのだ。これって、思ったんだけど、ニューヨークのことよく知ってるといっそうおもしろい。ベイショアとか、サウスブロンクスとか、バウワリーとか、クリストファー通りとか。特徴がよく出ているからね。

へっへっ、いまいったなかのバウワリーに警察で聞いて行けるようになるんだけど。ここはけっこう重要。これ飛ばしたら捜査は一つも進まなくなるかんね。ここで、一度くやしい思いしたのが、チャイニーズレストラン「ピット」に行こうとしたとき。店の前に変なゲイが立ってて、どこうとしないの。コマンドでニゲルとかサケルとかやったってダメ。そんなことばありませんって無視されちゃう。しかたないからなぐると捜査が進むかな？っちゃって、やってみると、逮捕されちゃう。善良な市民に手を出しちゃあいけないんだと。

オーイ、待てー こんな逃走シーンもあるのだよ

なぐっていいヤツと悪いヤツの正確な判断も要求されるってわけだ。

まあ、このバウワリーで聞きこみしてると、だいたいの犯人の目星はつく。つかなかったら、君の目はふし穴だ。このゲームの醍醐味は、聞きこみの相手の行動に対しての君の反応だ。たとえば、相手が逃げちゃったのに、オイカケないでキキコミしたりしたら、ブー、でしょ。たとえば、犯人かどうかもわからないとき、その場でハリコミしないで、別の場所に行っちゃったら、ブー、でしょ？　ここのとこはかなりヒントになってるから覚えておけよ／

早く、前の車を見失っちゃうよ おっかけてーおじさん

一歩まちがうと、こーなるからね。

捜査を解決した人に哀愁のエンディング。

最後の大詰めで、落とし穴がある。それは一度はまってみてもらいたいが、ヒントを教えてあげよう。クソっ、この親切心が命とりだぜ。じつは、犯人が逃げて何かをしようとするシーンがあるんだけど、そこで、犯人に近づくといきなりなぐられちゃったりする。なぐられちゃうとゲームはおしまいになっちゃうんだ。つまんないでしょ？ここまで来て。だから、自分の持ってるアイテムをよく見て、刑事もののドラマをよく見て何かを持ってから近づくべし／だ。ほとんど教えちゃってるようだけど、ま、いいか。

最後に大事なことをいい忘れた。それは、「捜査が波に乗れば絶対に途中でやめられなくなるぞ」ということだ。

壮大なエルスリード戦史から、また、感動の歴史物語が生まれた!

5『ガイアの紋章』

NCS

人工知能シミュレーションウォーとして人気のある『エルスリード』の第2作目だ。もちろん、そのスケールは大きくなっている。バックボーン・ストーリーとして設定されたエルスリード戦史は、じつに壮大。シミュレーションファンとしては、いったいどんな話なのか気になるよね。そこを、行数を惜しまず紹介するのがPOPCOMのいいところだ。じっくりと読んでほしい。

ガイアに4つの国が栄えていた時代、各国にはめざましい文化交流と発展があった。しかし、そのなかでもヴェルゼリアの王ボーゼル1世は「闇の術」を体得し、ガイア統一へと侵攻を開始した。そのため、ヴェルゼリアの隣国ベイゼル王国は滅亡寸前の危機に追いこまれた。

一方、エルスリード王国の王、ジークヘルマンは「光の術」を体得していた。「ベイゼル亡きあと、次はエルスリードだ 」ジークヘルマンは危機を感じて、ギルガード王国に使者を送った。そして両国は連合軍となって攻めることでヴェルゼリアをしだいにしりぞけることに成功した。戦況不利とみたヴェルゼリア側は、ボーゼル1世の「闇の力」の最強秘術を使って、連合国を滅ぼそうとたくらんだ。結局、ジークヘルマンの師である光の魔術師バーリンの術で敵の作戦は失敗に終わったが、ベイゼル王国は滅亡してガイア大陸は3カ国統治の時代に突入した。平和がおとずれたのだ。しかし、それから50年、闇の力はよみがえった。

作物不足で治安の乱れたギルガード王国に、ヴェルゼリアのボーゼル3世が「闇の力」で侵攻したのだ。当時のエルスリード王ジークリッヒは、まだ光の術に長けてはおらず、また、バーリンもすでにおとろえていた。しかし、彼は最後の秘術を使ってボーゼル3世を死に、ヴェルゼリア軍を壊滅状態におとしいれた。敵軍同様エルスリード側の戦力も壊滅状態であった。ギルガードはエルスリード領となり、32年間にわたる分割統治の時代になった。

そして、ガイア暦120年。再びヴェルゼリアはエルスリード王国へと侵攻を開始した……。

『ガイアの紋章』は、28年間の戦いを25のシナリオで構成している。そのほか、ユーザーサービスとして5つのシナリオが入っていて、じつにもりだくさんだ。前作『エルスリード』とのちがいや、『ガイアの紋章』特有の機能をあげると、まず、ゲームに3つのモードがつけられた点だ。

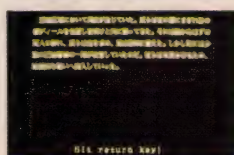
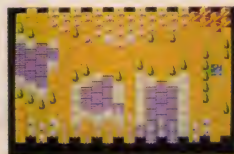
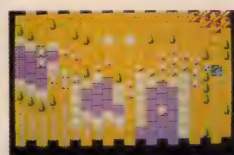
1、シナリオのランダム選択で好きなものから始められる。

2、シナリオ・キャンペーンモードで、壮大なエルスリード戦史を通して楽しめる。

3、シナリオ・コンストラクションモード。これで、マップ、ユニットなどを自分で自由に選択できる。

次に、使えるユニット数がふえたこと。前作では3種類で最大15ユニット(城以外)だったのが、今回は、4種類30ユニットと多彩かつビッグなプレイ

シナリオモード

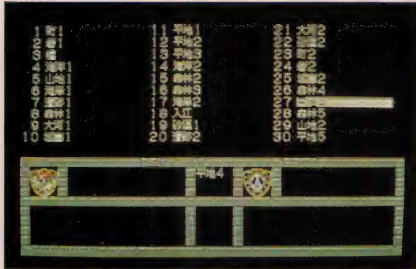
シナリオモードを選ぶと、膨大な数のシナリオが現れる。序章を選ぶ。

全体のストーリーが紹介される。妙に緊張する。

最初の駒の配置。ゾンビの群れがやって来る。

中盤戦。こうやって市民を左隅に寄せてしまえばこっちのものだ。

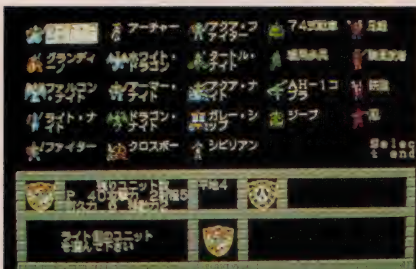
もう勝利はまちがいないぞ。

VICTORY

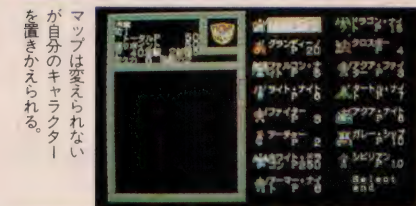
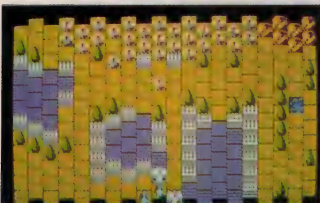
VICTORY POINT
LIGHT POINT　DARK POINT
27 VS 9
HIT SPACE KEY !!

PC-8801mkIISRシリーズ, X1シリーズ　2枚組　7,800円　問 NCS ☎03-486-6588

コンストラクションモード

地形を自由に選ぶことができる。

自分の立場を選ぶ。当然使える駒もちがってくる。

駒を選ぶ。戦力のバランスをよく考えて。

こんな布陣だ。かわいい、かわいいホワイトドラゴンがいっぱい。

キャンペーンモード

マップは変えられないが自分のキャラクターを置きかえられる。

たったの4ひきで30びきのゾンビと対等に戦えるワケ……ないか。

が可能になった。魔法も10以上ふえ、おもしろさが数段アップ。戦術形態も、『エルスリード』とは異質のものがいくつかある。たとえば、シナリオ「序章」の目的、「民間人を守る」がそうだ。また、『エルスリード』では登場しなかった射程の長い兵器（カタパルト、クロスボー）が出てくる。

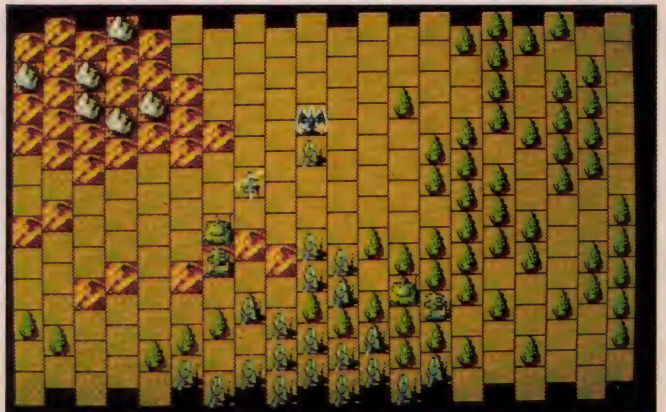
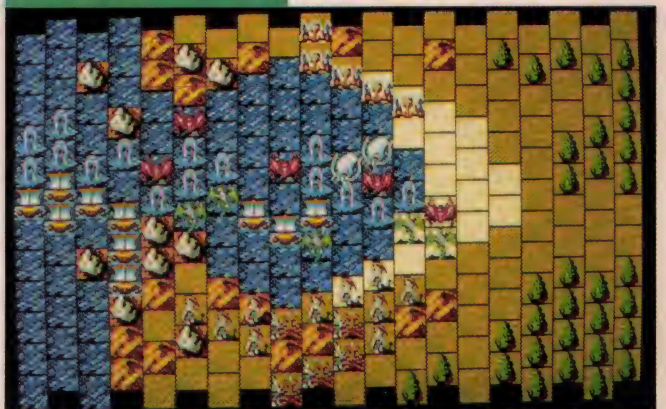
実際にシナリオのいくつかをプレイしてみた。1本にかかる平均所要時間は15分から20分程度。ターンごとに駒を決められた移動力以内で動かすのはふつうのシミュレーションゲームと同じだ。サイコロをふるのはコンピュータ側がやってくれる。地形としては平地や海はもちろん、山岳や森、岩が考えられていて、飛び道具の使用やユニットの移動にもいろいろと神経を使わないといけない。シミュレーションゲームにあまり慣れていない人は、「序章」からやってみるといい。敵もゾンビしかいないわりには、自分のユニットが強いから戦闘がしやすい。最初は勝てなくても2度目には勝利の栄光をものにできるだろう。しだいに慣れてきたら中級、上級のシナリオに挑戦してみるといい。本編ではないけど、おまけのシナリオにはジープやヘリコプター、戦車までが登場する。「日本1988」というシナリオでは、ブラックドラゴン1ぴきに、歩兵隊と現有兵器で立ち向かうというとんでもなく向こうみずな内容だ。ブラックドラゴンの強さを見せつけるための恰好のシナリオといえるだろう。

さて、プレイした感想はといえば、全体的にやや単調さはあるものの、ユニットの種類をふやすことなどで、それをなるべく感じさせないような作りになっている。全シナリオを通してじっくりと時間をかけて遊べるゲームに仕上がっているようだ。

ほんの一部です。そのほかシナリオもりだくさん!

日本 1988

きったねー。ブラックドラゴン強すぎるぜ。

入江

敵味方ともにユニットの種類が豊富なシナリオ。

もてない君でもデートができる!? デートシミュレーションの登場だ

6『女子大生交際図巻』

ビクター音楽産業

女子大生とデートだぜっ

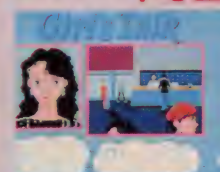
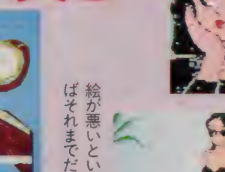
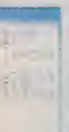
夏だ。太陽がまぶしい夏が来た。女の子の水着姿がまぶしい夏が来た。こんなときは、彼女をさそって海にでもパーッとのり出してみたくなるもんだ。しかしまあ、世界の人口の半分は女だってのに、彼女のいない男の子はいつだっているもんである。

というわけで、「デートしたいのに彼女がいない、お金がない、女のコのあつかい方がよくわからない。そんなときにこのゲームがお役に立ちます」ということなんだそうな。だからちゃんと彼女のいるシアワセなヒトは、こんなページなんか読んでないで、さっさとデートにでもなんでも行ってしまえっ! ……。

ふう、気をとりなおして先に進もう。デートの相手をしてくれるのは、今をときめく5人の女子大生たち。みんな私立の有名大学の子ばかりだ。どのコにも実在のモデルがいて、そのコたちのデータをもとにこのゲームは作られているのだ。だから、プログラマーの男たちが勝手な想像でつくりあげた女のコ像とちがって、より本当の女のコに近い反応が返ってくるってわけだ(ことわっておくけどこのゲームは女のコとのデートシミュレーションであって、女のコのヌードを見るためのいわゆるアダルトソフトじゃないから、誤解しないように)。

デートは渋谷で

それじゃあ、実際にデートをしてみよう。まず、ゲームについてくる〝Girl's

「109」で待ち合わせ、と。

待ち合わせ場所にもうるさいんだよな。

油絵とは見かけによらない。

まずアンケートに答えるのだ。

場所選びは慎重に!

Talk" を見て、デートに誘う女のコを決める。この小冊子は、前半はそれぞれのコの写真入りでサイズとインタビューが、後半は女のコ攻略法 PART・1〈デート成功法〉、PART・2〈ゲーム方法〉がのっているのだ。

今は金曜日、明日のデートに誘うコを決めたらさっそくTELしてみよう。ここではとりあえず2番の井上香織クンを選んでみた。20歳の共立女子大に通っているコだ。電話で「コンサートに行かない?」と誘ったら、「えっ? 行きたい!!」という答え。待ち合わせは2時に「109」の前、と、まずは首尾上々ってとこか。

このゲームでは相手がだれであれ、デートの場所は渋谷と決まっている。もちろんあとで原宿とか六本木なんかにくり出すこともできるけど、メインは渋谷なのだ。この点、地方の人にはちょっと地理的条件なんかがわかりにくいかもしれないけど、さすがに待ち合わせは坂の上の公衆電話とか、丘の上の一本杉の下ってわけにはいかないんで、ま、ガマンしてもらうしかない。入力のほうはすべてテンキーで数字を選ぶだけだから、カンタンだ。

で、いよいよデートだ。まずは喫茶店にでも入って、少し話でもしよう。

「シュミなーに?」

「スポーツをすること」

「どんなスポーツが好きなの?」

「スキー、ゴルフ、スイエイね」

――スキーはともかく、ゴルフだぁ?

「今度いっしょにゴルフでもしよ～よ」

――そ、そうだね……。

「旅行なんかよく行くの?」

「ええ、今度デンマークとスウェーデンに行くの」

――……。

「お父さんは何してるの?」

「会社の社長さん。私、お父さん大好きなの」

――ひぇぇっ、お嬢さまだぁっ!

ってな感じでデートは進んでいくのだ。

ホンモノにはかなわない?

あとの4人のコはどんなかっていうと、まず3番の岡田真弓(やっぱ阪神ファンだろうか?)はまず論外。18のくせして、な～にが六本木の女王だ、アホッ! どうせこういうのはカッコだけで、頭の中はカラッポに決まってる。性格も悪いし。

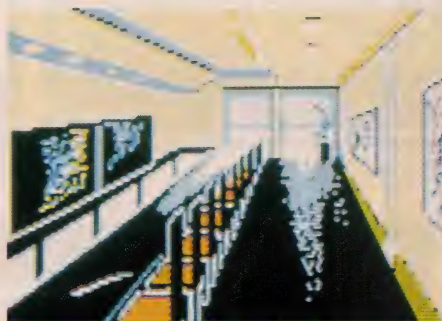
5番の岩崎理恵クンはボーイッシュで、とにかく元気のいい明るいコだ。酒に強くてさわぐの大好きってタイプ。

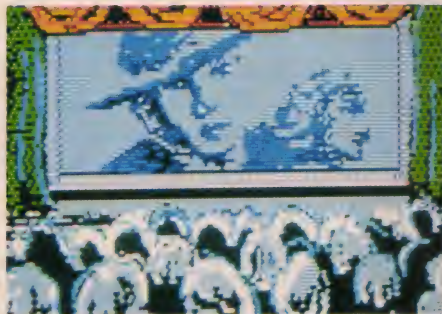
1番の村上浩子クンは5人のなかではいちばん控え目で、マトモだと思う。スレてないのが魅力かな?

4番の小沢広美クンはこのゲームのゲームデザイナー。デザインしたついでに自分でもゲームに出演しちゃったというわけだ。

この手のゲームは人によって好ききらいがはげしいと思う。好きな人は「えっ、女子大生っ!」と目をかがやかせるし(編集部にもいる)、きらいな人は「どうもこの手のやつは……」って感じだろう。ゲームとしてのできはけっこういいから、好きな人にはおすすめしよう。まあ、ぼく個人としてはあんまり好きじゃないけどね。やっぱり生身の女のコのほうがいいよ。

あ～あ、どっかにいいコいないかなぁ。

ミュージックビデオのかかっているおしゃれなバー。

サザンのコンサートだぜ。

さてこの映画は何でしょう?

輸入盤を売ってるタワーレコード。

つぼ八ってのもいいもんだ。

88/X1版のIsland kapal。

同じく、中部日本WARS。

きけ！『大戦略』ファンに福音なのである！！

7『大戦略マップコレクション』

システムソフト

『大戦略』ファンにうれしいニュースである、とかって、安いコピーふうの書きだしをしてみるJ.D.である。しかし、実際うれしいのである。『大戦略』全シリーズに向けて、新しいマップデータが、どどっと群れをなしてショップになだれこむのである。いちばん新しい『大戦略II』のユーザー以外は、すでにゲームに付属してるマップも遊びきったのではないか、あー、なんかこう毎日がむなしい。『大戦略88II』とか、そんなのが早く出ないか。そういえば最近、体のぐあいがおかしいみたいだし。これは、はっきりいって『大戦略』禁断症状の表れである。だって、あのマップは、あのタイミングで攻めこめば、絶対勝てるしなー、といって、強い対戦相手は、そういないしなー、なんか欲求が不満しちゃってるぜ。そうなのだ。『大戦略』はあとをひくのだ。パソコン界の「かっぱえびせん」なのである。困ったことである。だから、『II』が2万本も売れてしまったのである。発売してすぐに、しかも98だけの1機種で、この数字は、ジャンルとか、そういったこと考えると、『ザナドゥ』の15万本に匹敵するような気がする。それぐらいファンが多いのだ。しかも熱狂的な。

その『大戦略』シリーズのマップデータ集が7月10日を期して、98用と、88、X1用が5000本、限定販売される。98用には、初代『現代大戦略』用15枚、『パワーアップセット』用15枚、『大戦略II』用15枚と計45枚のマップが入って、おまけに、「1988年大戦略オリジナルカレンダーカード」がついている。これで4200円。カレンダーのことを考えなくても、マップ1枚100円以下である。これは安い。カレンダーを500円と値ぶみすると、1枚82.22円なのである。やっぱ安い。1枚のマップでいったい何日遊べると思ってるんだっ！

・98専用版・

- 発売日　7月10日（5,000本限定発売）
- 価格　4,200円
- 機種　PC-9801／E／F／M U／VF／VM／UV VX、PC98XL（ノーマルモード）
- メディア　5インチ2DD、5インチ2HD 3.5インチ2DD、3.5インチ2HD

※同一メディアの「現代大戦略」、「大戦略パワーアップセット」+「現代大戦略」、「大戦略II」いずれかが必要です。

・88／X1兼用版・

- 発売日　7月10日（5,000本限定発売）
- 価格　3,500円
- 機種　PC-8801／mkII／SR TR／FR／MR／FH MH、88VA, X1 X1turbo
- メディア　5インチ2D

※この製品は「大戦略88」もしくは「大戦略X1」が必要です。

大戦略II用の、日本列島。

88、X1兼用版は、マップデータが16枚に、例のカレンダーカード。これで3500円。マップ1枚に換算すると、やっぱさっきよりもちと高いけど1枚218.75円。カレンダーを500円として、187.5円。まっ、文句はいうまい。とくに88ユーザーは、文句はいえない。2ドライブの88では、PC-88VAと、PC-8801（何もついてない初代88のこと）とmkIIでも使えるようになる。ヘックスカーソルが速くなる。速く動くんだ。爆弾と機関砲の攻撃率をもっとバランスよく変更してくれる。という、要するにプログラムのバージョンアップをしてくれるわけだ。この点に関しては、リリースに仕様が書かれているだけで詳細は不明だが、どちらにしても改悪なんてことにはなるわきゃないんで、とりあえず期待しててよさそうだな。

んでもって、これらのマップは、熱狂的ユーザーから送られてきたものが中心になってて、そうなるとマップエディターのついてない『大戦略II』用のマップはどうしたのかなー、とか思うんだけど、まっ、いいか。でも、このマップを作るという作業、存外むずかしいもんである。J.D.もこの前のSLG大特集のときに88用のマップ作ったんだけど、おもしろみのあるマップを作るというのは至難の業である。J.D.としては、最終結果に至るまでにいくつかの山、というかドラマを見られるようなのが理想なのだな。攻めるも守るもという感じでバリバリってがんばれるやつ。そうなると、やっぱりパソコン相手だとパターンが決まりがちなので、人間どうしだなー。みんなも、学校の掲示板にでも「『大戦略』ユーザー求む」なんて、出してみたら？　『大戦略』愛好会なんてつくっちゃったりしてね。ハハハ。

でも、こうやってソフトのデータだけが発売されるっていうのは、たいしたものっすね。ポプコムでも「ダ・ビンチ」のデータ集なんて出してるけど（とかって宣伝しちゃった）。で、くせ者は5000本限定発売というところで、現在、『大戦略』シリーズのユーザーは10万人に近いといわれているので、このマップデータ集の数は、その約10%となるわけだ。それも、SR以前の88と88VAユーザーは、このデータ集といっしょに『大戦略88』を買えばプレイできちゃうっていうこともあるし、けっこうすぐ売りきれちゃうってことにもなるんじゃないかなっとか思ったりして。ぜひほしいと思ってる人は、予約とかってしたほうがいいかもね。ってなところで。あっ、このオマケのカレンダーカードは、このデータ集だけに付属してて、ほかの入手方法はないとのことであります。

問システムソフト☎092-524-4403

またしても眠られぬ人がふえるのである…

8『大戦略 MSX2』

マイクロキャビン

MSX2版の『大戦略』である。はっきりいって何もいうことはないような気もするが、これまでのMSXユーザーは、「どうせ、オレのマシンでは動かない」とか「関係ない」とか思ってた人もいることと思うので、ゲームの基本的なとこだけ書いておこうと思う。原則というか、まったく『大戦略88、X1』と同じ。ちがうのはグラフィックと、操作方法だけ。これだけで、わかった人は、さっそくソフトショップにかけこむように。で、わからない人は以下も読むこと。

第1に、このゲームは、核兵器を使わない現代局地戦のシミュレーションウォーゲームである。戦車とか、戦闘機とか、人を殺す兵器のことなど、考えるだけでもいやだという人は、この先を読まなくてよろしい。F-16とか、レパードとか聞くと、「なになになにーっ!」とかいって、ずりずり近寄ってく人は、まちがいなく、このゲームが好きになると思うので、この先読まないで、ショップにかけこむこと。

第2に、このゲームは、コンピュータ相手でも、人間相手でも遊べるということ。要するに1対1の対戦なのである。98版の『大戦略』シリーズは最大4人までプレイできたが、これは1対1。2人、あるいは1人対コンピュータが青軍、赤軍を受け持って、相手の首都をとり合うというゲームなのである。人間を相手に遊ぶときは、野球盤みたいなもんで、コンピュータは判定を受け持つだけなので、もりあがることは必定! ただし、友情も傷つけないように。つまり勝ったときにはあまり勝ち誇らないように、という注意だけ守ってれば、永遠に楽しみは尽きない。人生に飽きるということも起こらない。問題は人間対コンピュータで遊ぶときである。ここがシミュレーションの真価がためされるときなのである。これが、ウワサによると、88版やX1版より強くなっているという。J.D.はSmall Islandしかためしてないが、特別、差は感じられなかった。もちろん弱くはなってないけど。よーするに、このゲーム、あたえられたお金で武器を生産、中立都市を占領、そこから得られるお金で、新たに武器をつくり、しだいに敵首都に迫り、ついには敵首都を陥落させるという、まことに戦闘的なゲームなのだ。そのためには、戦略が必要である。この戦力で、あそこにいる敵軍に立ち向かえるか。そのあとの対策はどうか。その間に、こっちを敵に突破されないか。戦ってるうちに弾薬が尽きるようなことはないか。とか、諸般の事情を勘案しながら作戦を打ち出したりするのである。まことに、いろんなとこに神経を使いながら遊ぶことになるわけで、これをやると、攻めのタイミング、守りのコツ、待ちの心がまえ、など、など、城山三郎も真っ青の『ビジネスマンの息子から、おやじへの30通の手紙』的なノリの戦略的思考が身についてしまうわけである。これはすごいことだ。

マップは16。やりであるぜ。

赤の生産。

燃料満タンで出撃!

空輸用のイロコイ!

で、まだ、このゲームの全貌がわからない人。手あげて! あっ、はい、そこのロンドンブーツのパンクの人(そんなやついないっ!)。「どこがおもしろいんですか、結局」。うーむ、いい質問だっ! 人間って、ほとんどの人は、征服欲というか、勝利欲というか、人に勝ちたいって欲望があると思うんだよね。RPGでもアクションでも、これは通底している考え方だと思う。じっくり戦略を練って、それが図に当たる、あるいは当たらない、それぞれに感興があったりなかったりする。そこのところが、人間の負けずぎらいな部分を刺激するわけだ。最初、負けてて、だんだん攻勢に立ったりするときには、人間のザマミロ的快感を刺激してくれる。これがコンピュータ相手にやってるとき。人間相手だと、これがもっと増幅されてくる。

えーと、それからマップエディターはついてない。まっ、マップは16個ついてるからね。それからROMだけど、SRAMつきなのでゲーム途中のデータをセーブしとくことができる。まっ、すげえ時間かかることもあるので、これは絶対ついてないと困る機能だけどね。それから、A、Bボタンのついているジョイスティックなら対応してるんで、ここんとこも便利。というよりジョイスティック使わないと、逆に、ヘックスカーソル動かすのにかなり苦労することになるみたいだけど。このような形で、大戦略ユーザーの輪がどんどん広がってくのは喜ばしいことっすねー。

メガロム SRAMつき(要VRAM128Kバイト以上) 7,800円 問マイクロキャビン☎0593-53-3611

パッケージイラストのデジタイズによるタイトル画面。迫力あるねえ。

じっくりプレイ派のあいつが「ウン」とうなずいた

9『RUIN』(ルーイン)

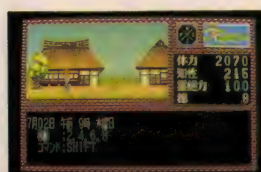
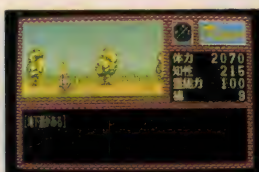
ウインキーソフト

オモテヅラにだまされるナ!

第一印象をいえば、おせじにも遊びたいという気持ちは起こらない。画面全体もオーソドックスだし、グラフィックもていねいにかいたというより単なるデジタイズだからだ。このあたりの評価は個人の感性によるところが大きいから、ハイそうですかとすなおに受け入れる必要はない。でも、写真をながめてみてつまらなそうだと思った人に、『ルーイン』は〝見た目以上のおもしろさ〟をもつ秀作だということをいっておこう。ところどころにプレイヤーへの配慮の足りなさを感じるところもあったが、なにより退屈せずにじっくり遊べるということで、ゲームバランスが非常にいいのだ。

まず、マニュアルの初めにプロローグとして3ページにわたるストーリーが書かれている。プレイしている最中にわかったことだが、よくこの手のストーリーはゲームの裏設定のようなものが多くて、実際には役に立たないからといって読まない人がいると思う。しかし、このゲームではプロローグを読んでいないと何のために行動しているのか完全につかめなくなるからバッチリと頭の中にたたきこんでおくことが必要だ。ストーリーを簡単に紹介しておこう。

主人公は南都大学空手部主将の東郷龍二だ。ある日、2回生の空手部員、葛城真吾が休部を申し出て実家のある村に帰る。1週間後、東郷のもとに1通の手紙と奇妙な模様の描かれたお守りが届いた。差出人は葛城真吾だ。手紙には、いま村に起ころうとしている

プロローグの紹介。1ドットスクロールが絶品の村の風景。

ここが村。あちこちに人家がある。

お地蔵さん(!?)の下に地下道への入り口がある。

カッパッパァールンパッパのカッパだよーん。

健闘むなしく期限切れになってしまった。もう村を救うことはできない。

徳兵衛。働きものの農夫だ。

よね。古い言い伝えや歴史に強い。

知恵子。チーちゃんと呼ばれている。ガキだからといってばかにできない。

PC-8801mkII SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA　2枚組　7,800円　問ウインキーソフト　☎06-388-8177

民子。情報通のおばさんである。

吉田。新婚でやけに明るい。

葛城。行方不明になった息子を心配しているようだ。神主をしている。

石田。文字どおりの石頭。

仁吉。村をとりしきっているやくざ。

由美子。霊感少女なので、意外な情報が聞ける。

山下。裸の大将は人がたいへんいい。

源田。一連の事件でおそろしい思いをしているので、なかなか情報をくれない。

神田。地下迷路や魔物にきくアイテムを知っている。

長老。長年の人生経験から、何でもよく知っている。

森山。人がよく、好かれている。木や山のことにくわしい。

？？　吾作という謎の人物。

奇怪な事件を村の者や警察にいっても信じてもらえないとつづってあった。全人類の存亡がかかっている重大な事件らしい。

「キャプテンが来てくれることを信じて破魔の印を同封いたします」

東郷が村に到着すると、神主である葛城の父親が迎えてくれた。話によると、村には妖怪変化が出没して、村人が何人も襲われた。その原因は、はるかむかしに封じこめた妖怪の封印が何者かによってはがされたということだ。息子の真吾が地下迷路に向かったが、ゆくえ不明になってしまったらしい。彼は東郷に村を助けてほしいと頼んだ。

情報通が勝利を呼ぶ！

プロローグを読んでその気になっているキミに告ぐ。「ルーインの基本は情報収集にあり」なのである。

まず、村のあちこちをまわって、村人から情報を得なければならない。時間の概念がとり入れられているので、時間帯によって必ずしも家にいるとは限らない。村人のライフサイクルを考えよう。彼らは個性派ぞろいで、協力的な人もいれば、なかなか情報を話したがらない人もいるので、何度でも同じ人に会って話をしなければならない。もし、重要な情報が手に入れば、知性のポイントがアップする。多くは妖怪に関する情報なので、何度となく地下道に入ってみて新手の妖怪に出会い、村人から弱点を教わらなくてはいけない。弱点とは、はっきりいってしまえばアイテムのことだ。これらを村人からもらったりして、妖力で命が守られている妖怪をたおせば霊能力が上がる。

とにかく情報を集めて、妖怪に関する知識を深めて敵をたおす。さあ、キミは経験とともに十分なまでに上がった能力をどう使いこなしていけるか？

時間を有効に使え！

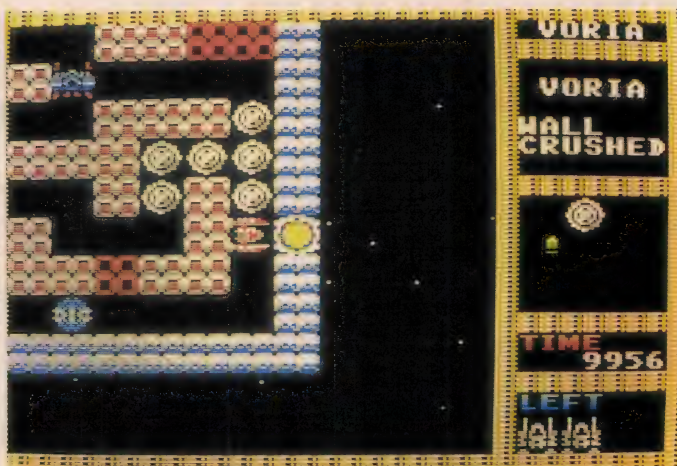
妖力で命が守られていない妖怪をたおすと体力の上限のみがアップして、東郷は肉体的に強くなることができるが、最初、戦闘終了時はたいてい瀕死の状態ということが多い。体力は1時間ごとに少しずつ回復するから、地下迷路の出口付近で妖怪と戦ったときには、すぐに地上に出て道路を歩けばいい。しかし、迷路の奥深くで大幅に体力を消耗したとき、さらに歩きまわったのでは、また、ほかの強力な妖怪に出会わないとも限らない。そんなときのために、休息コマンドが用意されていて、1～3時間休憩することができる。すると、その場にいながらにして体力が回復する。このコマンドは、ほかにも、地下迷路の入り口が閉まっていたとき（閉鎖時間が決まっているのだ）などに、休息して待つということもできる。ただし、とんでもない落とし穴があるから注意してほしい。じつはマニュアルにも書かれていないのだが、東郷が村を助けるまでにあたえられた期間は6月22日から8月31日までなのだ。だから、むやみに休息ばかりしていると、肝心なときに日数が足りなくなってゲームオーバーになってしまう。時間は、とにかく有効に使おう。

ストーリーのよいマンガを見ている感覚

ひととおり遊んでみた結果をいわせてもらえば、手がかりを求めて主人公がさまようあたりは、なかなかおもしろい。だが絵的には、とくにスクロール画面上でのキャラクターづくりに少々難ありというところだろうか。主人公の東郷が空手をやることから、手足をはっきりさせなければいけないあまりに、等身がリアルになりすぎてしまったのではないか。まあ、そのおかげで戦闘シーンは楽しめた……。

最近は、「内容≦表現」ゲームが多いなか、『ルーイン』が「内容≧表現」のゲームであることは、楽しさの本質はしっかりともちあわせているということだから、ゲーマーにとって歓迎すべきことなのだ。どうやら次回作にも期待できそうである。

敵船に潜入！

残り12だ。0になるまでに脱出しないと死ぬ。

リーサル・ウェポンからアンタレス星を守れ！

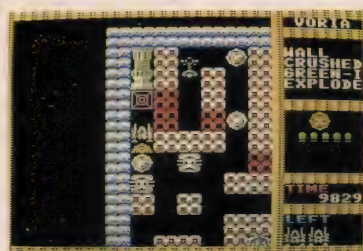
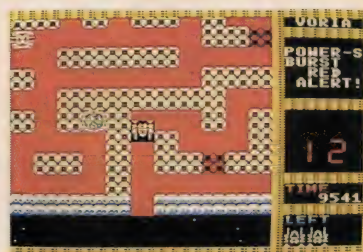
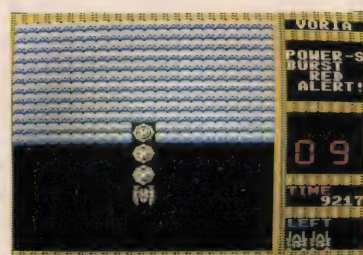
10 バトルガンナー 最終指令 『DRAINER（ドレイナー）』

ビクター音楽産業
FUN PROJECT

コードネームはドレイナー

STAR DATE：20583F.A.銀河第４星系でくり広げられているメタフォス、アンタレス間の植民星限定戦争は、長期にわたり続けられていた。戦況不利のメタフォス側はついに最終兵器〝Tori-6〟の使用を決定した。〝Tori-6〟は惑星全体の生命を壊滅させうる惑星生体系改造弾だ。最終兵器を搭載した艦隊５隻からなるジェノサイド・フリートがアンタレスに向け出発した。

しかし、アンタレスで起こった無血クーデターで軍事政権がたおれ、新政府の積極的停戦交渉も実って、まったく予想外の早さで停戦となった。メタフォス軍司令部はただちにジェノサイド・フリートへ帰還命令を打電した。しかし、艦隊に何が起こったのか、いっさいの応答を絶ってしまった。虐殺艦隊ジェノサイド・フリートがアンタレスに迫る。

連邦政府は緊急事態宣言をし、メタフォス、アンタレス間の戦争に中立的立場をとってきた地球軍に軍事作戦参加を要請した。地球軍総司令部は銀河第４星系を巡回中の艦、シェラザードにジェノサイド・フリート破壊を命じた。あたえられた作戦の目的は、戦闘探査機ドレイナーで、暴走を続ける艦隊ジェノサイド・フリートをアンタレス星到達までに捕捉して船艦５隻を破壊することだ。

動力中枢だ。連射で破壊せよ。

失敗しちまった。ゲームオーバー。

脱出成功。

壁の修復機能を持つ黄色のコントローラー。

船は全体が複雑な迷路。ドレイナーは尾部に弾丸の入ったカートリッジを20個まで接続することができる。弾丸をじょうずに使って宇宙船内部のロボットや各種コントローラーを破壊しながら、最後の動力中枢に向かう。そして破壊すると、カウントダウンが始まる。敵船は間もなく自爆するのだ。今まで通ってきた道を急いでもどって脱出しなければならない。成功すれば面クリアだ。そして、５隻全部を破壊すれば晴れて任務完了というわけだ。

ゲームの生い立ちがおもしろい

このゲームを製作したファンプロジェクトは超個性派集団だ。こと『ドレイナー』に関しては、とくにきわもの（失礼!）スタッフがそろっていた。もと雑誌の編集者、ニューヨーク大学に在学していながら、いまなぜか日本にいるディレクター、「ぼくは社員なんですか？」と首をかしげるプログラマー。まるでコメディー映画みたいなデコボコメンバーが泣きながらも総力をあげてつくったゲームなんだから、おもしろくないはずがないのだ。

『ドレイナー』はあえてジャンル分けすると、最近ではめずらしいパズルアクションということになる。スタッフのみんなも作っている最中は、「オレたちはシューティングゲームをやっているんだ」と完全に思っていたとかいなかったとか……。遊んでみて初めて「これ、パズル的要素のほうが大きいね」ってなことになったのだそうだ。ゲーム全体を簡単に説明すれば、迷路型ゲームにシューティングゲームの要素を加えたと考えていいだろう。実際プレイしてると脳ミソが汗だくになっちゃうぜっ。

MSX2 ロム（要RAM16K以上） 4,800円 問ビクター音楽産業☎03-423-7901

かわいいクラリスを助け出すのだ■■■

11 ルパン三世『カリオストロの城』

東　宝

今度はアクションだ

『カリオストロの城』といえば、人気アニメ『ルパン三世』の劇場用第２作で、名作との呼び声も高い傑作だ。なんせ監督、脚本があの宮崎駿なんだからおもしろくないわけがない。宮崎駿といえば、わりと最近では『風の谷のナウシカ』、『天空の城ラピュタ』でも有名だね。

この作品が公開されたのは昭和54年冬だから、もう７年半もたったわけだけど、それが今になってゲーム化されるってことは、今でも人気がおとろえていないという一つの証明かもしれない。テレビでも３回ほど放送されたから、かなりの人が見てると思うけど、君はどうかな？

そういえば、今ではアニメ界に欠かすことのできない声優となった島本須美（ナウシカ、セーラ、響子さんetc.の声だよ）は、この映画のヒロイン、クラリス役で一躍有名になったんだった。

これのゲームは、以前にもRPGがFM7、88、X1用に出ていたけど、当時としてはまだめずらしかった画像とりこみの絵の美しさはともかく、RPGとしてのできは、はっきりいってイマイチだった。

今回のはMSX2用のアクションRPGと銘打ってはいるけど、実際には最近よくあるRPG的要素のあるアクションゲームという感じで、ゲームのおもしろさはこっちのほうがかなり上だろう。

このゲームの主人公はもちろんルパン。カリオストロ伯爵によって時計塔の最上階に閉じこめられてしまったクラリスを助け、古代の財宝を見つけ出すのが目的だ。そのためには全部で７つあるステージをすべてクリアしなけりゃならない。

各ステージには金の指輪と銀の指輪が隠されていて、それを両方とってヤギの紋章の目にはめると次のステージに進むことができる。

また、カベにはヤギのレリーフがいくつもあって、それをこわすといろんなアイテムが手に入る。

アイテムとしては、ワルサーＰ38の弾倉、発光弾、高いところに登るためのワイヤーつき糸巻き、バラの花（１UP）などがある。

傑作なのはカップめんだ。画面右上のLIFEの表示の下にCUPってのがあるけど、カップめんをとるとこれがアップする（ただし同じカップめんでも、緑のたぬきは赤いきつねよりCUPのアップする量が少ない）。そしてそのあとでやかん（お湯）をとると、LIFEがCUPのぶんだけ回復するんだ。これには思わず笑ってしまった。

ルパンの武器はワルサーＰ38とサーベルだ。

ただしワルサーは弾が限られてるから乱発できないし、サーベルは何度も使ううちにこわれちゃうから、かわりを手に入れなくちゃならない。でもこれはステージ３の隠れ面で五ヱ門に斬鉄剣をもらえば解決だ。

でもこのゲームは敵をたおすことよりも、LIFEの残りに気をつけながら指輪とアイテムを手に入れていくことのほうが重要だから、敵のよけ方を身につけたほうがいいゾ。だいたい敵の数が多すぎて、いちいちやっつけてたらキリがないからね。

さて、うまくクラリスを助けられるかな？

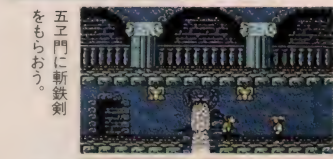
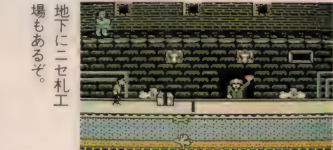
とにかく走れ！ 走れ！

糸巻きを使って上に登って、ヤギの目に指輪を入れれば１面クリア。

それっ、衛士をやっつけろ！

ワルサーはしゃがんで撃つのだ。

おっ、落ちるぅ。泳げ！ 泳げ！

五ヱ門に斬鉄剣をもらおう。

地下にニセ札工場もあるぞ。

礼拝堂。不二子も現れた。

ひたすら長いローマ水道。空と水中からカゲが襲ってくるのだ。

MSX2　メガロム　6,800円　問 東宝 ☎03-591-4557

おぞましいタイトル画面はさすがMSX2だ。『聖飢魔II』のメンバーも全員登場！

じょうずにまわってアイテムをとろう。ライフメーターに気をつけて。

ジェイルワールドへはこのマークを目印に。

金がないと苦しいのじゃ。

横につながっている3面分のアイテムを全部とると通路が開く。

おまえをロウ人形にしてやろうか！

12『聖飢魔II スペシャル 悪魔の逆襲』

ソニー

今月の締め切りにすべりこみセーフで間に合ったのは、SONYからのMSX2用の新作で、『聖飢魔IIスペシャル　悪魔の逆襲』。

キミは、あのデーモン小暮となって、あちこちにいる信者と貢物を集め、牢屋につかまっている仲間を助けるのだ。そして神ゼウスを倒して悪魔の教典を取り戻し、世紀の黒ミサを開くのだ。

ソニーは、以前に紹介した『雀聖』もそうだけど、ＭＳＸ創世期の時代から、質の高いオモシロイゲームを発表し続けていて、注目のメーカーなのだ。だから、ファミコンとかＭＳＸのゲームばかりじゃなくて、もっと他の機種にもガンガン力を入れてゲームを発表して欲しいヨーンと机をたたいて強く訴えるＰＯＰＣＯＭなのである。ソニーさん、ヨロシクッ！

じゃ、ゲームの紹介ね。

タイトルからもわかるとおりこのソフトは、ファミコンでおなじみの『聖飢魔II』と同じ流れをくむものだ。主人公はリーダーのデーモン小暮。フィールドの中をあっちこっちかけずりまわって、各種アイテムを集めるのだ。

１つのワールドがいくつかの面の集まりになっていて、ワールドをぬけ出すには商店で表示される指定のアイテムが一定数に達していなければならない。各面は横にいくつかつながっていて（最初のワールドは３つ）、すべての面のアイテムをとらないと、別の面へ行くことができない。敵の攻撃は異常にはげしくて、かわすのがやっと。もちろん、集めたお金で武器を買うこともできるけど、攻撃をしていたら自分の動きが止まってしまうし、体力の数値もだんだん減っていくのだ（むずかしーっ）。各面にはポーションがあって、場所によってはなかなか行きにくいところがあるから、とれるときにとっておかないと死んでしまう。慣れが必要なゲームだ。

登場するキャラと、アイテム

BGMはもちろん、彼らのヒット曲「蝋人形の館」だ。これは、けっこういける。MSX2のかなでる軽くてすっとんきょうな音色と微妙な暗さのミスマッチ感覚が、脳をゆさぶって、ついゲームに熱中してしまう。主人公のキャラクター性が売りもののオーソドックスなキャラクターゲームなんだけど、なぜかひかれるものがあるんだよね。期待したいんだけどなー。ゲーム中にデーモンはジャンプの連続なんだけど骨折なんかはしないらしい。

単なる、キャラクター人気相乗り商品ではなく、パズルアクションとしても新しいアイデアが盛り込まれていてとってもお買い得なのだ。

MSX2　メガロム　5,800円　問ソニー☎03-448-3311

BEST SOFT 30

(6月8日現在)

いきなり『ぎゅわんぶらあ自己中心派』が飛び出してきた。長～い間待ちに待ってたユーザーが、わっととびついたって感じだね。確かに、待たしただけあってよくできた作品ではあるけどね。『大戦略』もかなりアップ、このところシミュレーションの健闘が目立ってきた。アドベンチャーの『ジーザス』も初登場だ。

◀『ディーヴァ』

▲『めぞん一刻』

▲『現代大戦略』

▲『ぎゅわんぶらあ自己中心派』

今月 順位	今月 得票数	累計 順位	累計 得票数	ソフト名	メーカー名	ジャンル	機種
1	99	7	276	ディーヴァ	T&Eソフト	シミュ	PC-88Rシリーズ，X1シリーズ，FM77AV，MSX、MSX$_2$
2	47	11	228	めぞん一刻	マイクロキャビン	アド	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-77
3	44	12	207	現代大戦略	システムソフト	シミュ	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ
4	43	44	50	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	シミュ	PC-88シリーズ
5	41	3	336	信長の野望・全国版	光栄	シミュ	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，MZ-25
6	32	8	270	シルフィード	ゲームアーツ	アク	PC-88Rシリーズ
6	32	58	33	ジーザス	エニックス	アド	PC-88Rシリーズ，FM77AV
6	32	2	526	ロマンシア	日本ファルコム	アド	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，MSX、MSX$_2$
9	30	9	247	三国志	光栄	シミュ	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ、FM-16β，MSX
10	28	1	858	ザナドゥ シナリオII	日本ファルコム	RPG	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ
10	28	5	303	ザナドゥ	日本ファルコム	RPG	PC-80シリーズ、88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ
12	27	51	41	デスフォース	リバーヒルソフト	RPG	FM77AV
13	24	18	132	ダ・ビンチ	ポプコム	ツール	PC-88シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ
13	24	10	238	夢幻戦士ヴァリス	日本テレネット	アク	PC-88シリーズ、98シリーズ，FM77AV，MSX
15	23	57	35	エルスリード	NCS	シミュ	PC-88Rシリーズ，X1シリーズ
16	21	36	73	九玉伝	テクノソフト	RPG	PC-88Rシリーズ，X1シリーズ，FM77AV
17	18	66	26	大戦略II	システムソフト	シミュ	PC-98シリーズ
17	18	13	187	殺人倶楽部	リバーヒルソフト	アド	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ，MZ-25
19	17	16	141	アルバトロス	日本テレネット	スポ	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ
20	16	6	300	ハイドライドII	T&Eソフト	RPG	PC-88シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ，MSX，MZ-25、20、22
20	16	17	135	アスピック	クリスタルソフト	RPG	PC-60II、SR，X1シリーズ，FM77AV
22	15	4	323	覇邪の封印	工画堂スタジオ	RPG	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ，MSX
22	15	23	116	うっでぃぽこ	デービーソフト	アド	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，MSX$_2$
24	14	15	167	グラディウス	コナミ	アク	PC-88Rシリーズ，X1シリーズ，MSX
25	12	39	66	ファンタジー	スタークラフト	RPG	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ
25	12	32	84	ウィザードリィ	アスキー	RPG	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ
25	12	38	67	信長の野望	光栄	シミュ	PC-60、66、80、88、98シリーズ，FM-7シリーズ，X1シリーズ，MZ-15、25，MSX、MSX$_2$，S1，SMC-777
28	11	46	47	ヴァクソル	ハート電子	アク	PC-88Rシリーズ，MSX
28	11	27	94	摩訶迦羅	マジカルズゥ	RPG	PC-88シリーズ，X1シリーズ
30	10	60	31	ユーカラ ART	東海クリエイト	ツール	PC-88シリーズ
30	10	101	14	ファンタジーII	スタークラフト	RPG	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ

＊アンケートはがき一、三〇〇枚を抽出・集計したものです。

機種の略称
PC-60→PC-6001、PC-66→PC-6601、PC-80→PC-8001、PC-88→PC-8801、PC-88R→PC-8801SR、FR、MR、TR、PC-98→PC-9801、II→mkII
MZ-25→MZ-2500

ジャンルの略称
RPG→ロールプレイング、アク→アクション、シミュ→シミュレーション
アド→アドベンチャー
スポ→スポーツ

RANDOMFILE

らんだむふぁいる

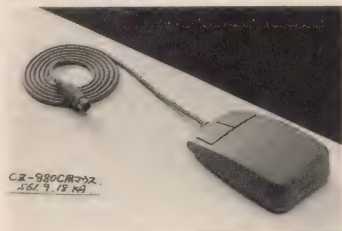
夏休みに合わせたパソコンのイベントが各地で開催されている。Panasonic A1のキャンペーンも人気になりそうだ。レーザーガンや、音声で使うことのできる時計などの新製品も、夏休みの楽しい遊び道具になるかもしれない。エレクトロニクス関係の話題もこのシーズンはアウトドアに向かっているようだ。

ハードウェア

よりフレンドリーな操作性。X1/turbo対応マウス

CZ-8NM2

シャープはX1シリーズ、X1turboシリーズ対応のマウス「CZ-8NM2」を発売した。マウスは平面の上を移動させると裏面の中央でボールが転がり、その回転に応じて、どの方向にどのくらい動いたかを伝える信号を出す。これがパソコンに伝えられて、画面の上での動きに置きかえられるわけだ。

このマウスには2つのボタンがついており、アプリケーションプログラムでは機能の選択や指示などセレクト用として使われる。なおX1turboシリーズはマウスインターフェースを内蔵しているので、そのままつなぐことができるが、X1シリーズは別売のRS-232Cマウスボード「CZ-8BM2」を使わなければならない。外形寸法は幅60×奥行き96×高さ285mm、重量200g。価格は6800円。(問い合わせ：03-260-1161、広報部)

カラーがより身近に。普及型漢字カラープリンター

AP-80EX

セイコーエプソン㈱は、普及型熱転写カラープリンター「AP-80EX」を発売した。

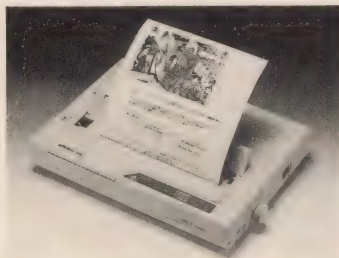
これは同社の熱転写漢字プリンター「AP-80K」の後継機として商品化されたもので、同機の基本性能(ROMカプセルの交換による各種パソコンへの対応、漢字53字／秒の高速印字、普通紙への印字など）を受け継ぎながら、さらに第2水準漢字ROMを標準装備している。

ESP／PスーパーROMカプセルの採用により、アプリケーションソフトの対応が容易になった。

また「AP-80EX　PCセット」はESP／PスーパーROMカプセル、PCケーブルを標準添付しているので、簡単に専用プリンターとして使うことができる。

漢字書体はオリジナルの24ドット明朝体。英数カナ漢字80字／秒（高品位文字)、漢字53字／秒（全角）の高速印字でスピーディーな文書作成を可能にした。

これまでの熱転写プリンターではむずかしかったレポート用紙、コピー用紙など普通紙への印字が可能。もちろんOHPシート、熱転写専用用紙、サーマル用紙にも利用できる。

リボンカートリッジはオーディオテープのようにダブル幅なので、A面、B面の両面を利用でき、約6.5万字の連続印字が可能。カラーリボンカートリッジ1本で鮮やかな7色印字を実現する。価格は「AP-80EX」が6万4800円、「AP-80EX　PCセット」が6万9800円。(問い合わせ：0266-52-3131、川口)

図形機能つき。ビジネス機なみの実力

リポート1700

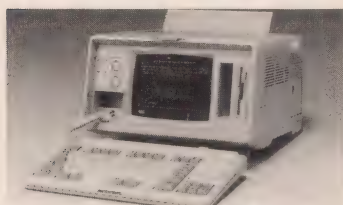
㈱リコーは、10万円台の普及価格で本格的なビジネス機としての機能をもったワープロ「リポート1700」を発売した。表を効率よく作成することができるブロック編集機能、網かけや切りばりなどに便利な対角指定機能、日本語と英語を同一文書中に混在させられる英文処理機能など、高度な編集機能を備えている。5種類のビジネスグラフ（円、折れ線、比較棒、棒、帯)、22種類の図形、オプションの「イラストリーダ・タイプ1」(価格は2万5000円）で読み取ったイラストなど、文字以外の情報も文書中に挿入できる。文字はクリーンホワイトの9インチディスプレイに印刷文字と同じ24×24ドットで鮮明に表示する。また印刷イメージが確認できる1／3縮小のレイアウト表示機能を備えている。

数値入力に便利なテンキーつきキーボードをもち、20文字までの複数文節変換機能で入力が簡単。読みのわからない漢字も、部首入力機能により簡単に入力できる。一体型のプリンターはコンパクトで、フォーマットの決まった用紙にも印字できる定型フォーム印刷、ページ内を見やすく数段に分けて印刷する段組み印刷など多彩な印刷が可能だ。

大容量の1.6Mバイト3.5インチデッキを装備していて、1フロッピーの中を8つのホルダーに分類して文書登録ができるため、必要とする文書の検索がスピーディーに行える。

オプション群も豊富で、大量の情報をカードとして管理できる「カード管理システム」(価格2万5000円)、手書き感覚の文字で印字できる「筆記体印字システム」

(価格2万5000円)、モデムつき電話を使って「リポート」どうしで文書通信ができる「リポート通信」(価格8万円)などが使える。価格は16万8000円。

一方、同社では、ウインドー表示、画面分割機能などさらに高度な編集機能を備えたビジネスワープロ「リポート2700シリーズ」も発売した。ウインドー機能は文書画面に別の文書を表示し、その一部を編集中の文書に合成できるもの。また画面分割はA3判やB4判といったサイズの大きい文書を作成するのに役立つ。もちろんリポート1700の各種機能をそのまま装備。プリンターは用途に応じて4種類が選べる。オプション群も豊富だ。価格は26万8000円〜46万3000円。(問い合わせ:03-479-3014、広報部 向山)

CRTつきで最も低価格。32ドット鮮明印字
FW-K101

松下電器産業は、9インチCRTつきで業界最普及価格を実現したパーソナルワープロ「FW-K101」を発売した。

32ドット印字で、画数の多い漢字も、ひらがなの丸みも鮮やかに印字する。12ポイントを標準装備、拡大文字のギザギザをやわらげるスムージング機能をもっている。

普通名詞や固有名詞を主体にした単語辞書を内蔵し、人名、地名などの名詞は独自の〝単語変換キー〟で効率よく漢字に変換できる。

40文字まで連続入力して一括変換ができ、また文章の区切りで句読点キーを押せばすぐに自動変換が可能。強力な学習機能とともに、ユーザー辞書(500語句)、常用句(5000語句フロッピーディスクに登録)も豊富なので、効率のよい変換を実現した。第2水準漢字も内蔵。

オプションのイメージスキャナー(価格3万2800円)による画像入力や指定位置への差しこみができ、文書と画像の合成、編集も簡単で、イラスト入りのユニークな文書が作成できる。暑中見舞いや毛筆行書体にしたフロッピーディスクが付属している。

9インチCRTディスプレイは、40文字×17行(内ガイダンス5行)を表示。画面は目にやさしいペーパーホワイト。キーの操作により、1ページレイアウトや書式のウインドー(割りこみ)表示もできる。価格は10万円。

ワープロの機能をさらに高め、効率的に文書が作成できるよう、別売のソフトとして、「住所録管理」、「ゴシック体」、「ビジネス文例集」、「PanaSF文書変換ソフト」、「表計算・グラフ」、「毛筆書体」などが用意されている。

一方、同社はビジネスに対応した本格派ワープロ「FW-200」も発売した。

同機は、システムプログラムをROM化し、すばやい立ち上がりと操作性の向上を実現している。

CRTディスプレイは12インチで、40字×21行(ガイド表示4行)を表示。入力編集もできる1/2モード、1/4モードの縮小表示機能を装備している。

約5000語の豊富なカタカナ辞書を内蔵、〈ぷろやきゅう→プロ野球〉など、かしこい変換を行う。基本辞書5万8000語、複合辞書15万語と豊富な辞書搭載。

32ドット、12ポイントの美しい印字を実現、文字種も半角文字から4倍角文字まで。白ぬき、影つき、太字、斜体、回転と表現力豊かな文章が作れる。価格は17万8000円。(問い合わせ:03-437-1121、広報部 浅井)

2文節最長一致法採用。画像入力も可能
ワードバンク-LXT

セイコーエプソンは、かな漢字変換に〝2文節最長一致法〟を採用したパーソナルワープロ「ワードバンク-LXT」を発売した。

この変換方式は、2文節単位で文法解析を行い、前の文節を決定していくもので、13万語の豊富な辞書との連動による変換効率とスピード面がセールスポイントだ。最大200文字までの文章を一度に変換。たとえば、〈わたしはいしゃです〉と入力したとき、〈私歯医者です〉ではなく、〈私は医者です〉と決定してくれる。

表計算、グラフ機能も充実。ワンタッチで縦横計算が可能で、そのデータを使って、簡単な棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフが作成できる。価格は12万8000円。

豊富なオプション群により、さまざまな機能を拡張できる。

「イメージリーダワイド」は最大横108mm×縦150mmのはがきサイズをハーフトーン(中間調)で読みこむことができる。さらに読みこんだ画像を拡大(最大4倍)、縮小(1/4)したり、好きな位置に印刷することができる。あとからの修整も可能だ。価格は4万6800円。

また、「イメージリーダ3」は最大横62mm×縦128mmまでをハーフトーンで読みこむことができる。3種類の読み取り方法を選択でき、写真などもいちだんと美しく読みこめる。90度左回転の機能が加わり、最大横幅128mmまでの原稿の読み取り、印刷、登録を可能としている。価格は3万6800円。

「ハンディプリンタ」は、手に持って厚紙やノート、またビデオテープのラベルなどに自分のネームやメッセージを自由に印刷できる。価格は1万9800円。

「ラクラクボード」は、ペンで小型タッチパネルにひらがな、カタカナ、アルファベット、数字、記号を手書きで入力し、変換できるもの。価格は2万9800円。

「グラフィックタブレット」は、タブレットに専用ペンでかきこんでいくだけで、図形やイラストなどを自由に入力できるもの。価格は1万9800円。

「外部プリンタI/F」は、本体にエプソンの24ピン漢字プリンターを接続できるようにする。価格は5800円。

「通信セット」はモデムを介して電話回線につなぐだけで、ワードバンク-LXTどうしはもちろん、BBSやデータベースにも簡単にアクセスできる。これまで不可能とされていた他メーカーのパソコンとのデータのやりとりも可能にしたという。価格は1万5000円。(問い合わせ:0266-52-3131、広報部 川口)

テレビ画面と撃ち合い、安全なのにスリルいっぱい
ビデオチャレンジャー

おもちゃメーカーの㈱タカラは、テレビの画面を標的として、ガンゲームが楽しめる「ビデオチャレンジャー」を8月発売する。アメリカのセレクトマーチャンダイズ社から輸入するもの。従来のテレビゲームのようなコードが必要なく、アクション性あふれるゲームができる。

VTRのテープとレーザーガンをセットにして遊ぶものだが、1本のテープの中でもバリエーションが楽しめるし、別のテープと組み合わせれば新しいゲームにもなる。戦いの場面が変わったり、標的のむずかしさも変えられるので、なかなか飽きないというわけだ。

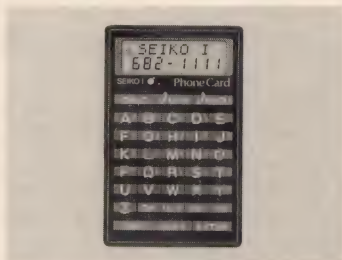
レーザーガンを持ってVTRテープをセット、デッキをplayにすると、テレビ画面に標的が続々登場する(10分間)。こちらからレーザーガンを撃つが、テレビ画面からも撃ってくる。命中したり、こちらが撃たれたりでスコアが変わってスコープの中に表示され、音声も変わる。同じ画面で何人もで楽しめる。

これまでのレーザーガンの遊びも可能。ポイントはすべてデジタル表示。本体のスコープに爆発表示がついている。

価格は、レーザーガン本体とVTRソフトのセットが9800円。専用VTRソフトのみが4800円。初回に発売されるソフト（VHS、β）は、「スペースチャレンジ」、「シューティングシェイプ」、「エアーコンバット」、「マウスウォーズ」、「ゴジラ」(いずれも仮称）の5種類。ガンの重量は450gで、単3乾電池4本を使用、約10時間以上連続使用できる。(問い合わせ：03-542-3521、広報)

これ1枚、410件の電話番号を保存
フォンカード

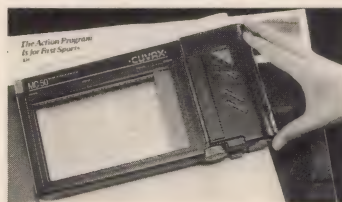
セイコー電子工業㈱は、最大410人分の電話番号が記憶できるカードサイズの電子電話帳「フォンカード410」を発売した。ビジネスにもプライベートにも使える大容量。名刺大のカードタイプで、操作は簡単で使いやすく、電話番号の検索もワンタッチだ。さらに電卓としても使用できる。

登録した名前と電話番号は、入力の順番に関係なく自動的にABC順にならべかえられる。そして検索は名前を1文字入力するだけでOK。3分間操作を中断すると自動的に電源が切れるパワーオートオフ機能つきなので、電池もムダにならない。価格は3900円。(問い合わせ：03-684-5509、広報部　小林)

OA機器が文房具に。携帯用複写機など
CUVAX

㈱リコーは、OA機器を文房具化した電子文具「CUVAX」シリーズの試験販売を始めた。第1弾は、携帯用複写機「MC50」とICカードを使った電子ノート「MJ550」だ。

「MC50」は、密着イメージセンサーで約15秒／165mmのスピードで読み取り、サーマル方式および熱転写方式で印字する。印字サイズは最大幅96×長さ165mmのはがき大。コピーしたい部分に本体のガラス部分を重ねて、スイッチオンすればOKだ。

1300gという軽さで、バッテリー充電方式なので、どこでも使うことができる。ブラック、イエロー、ホワイトの3色がある。価格は6万5000円。

「MJ550」は、情報をICカードにファイリングするための機器。A4サイズの大きさで、厚さは12mm。動くデータベースとなってしまう。16ビットCPUを内蔵し、日本語と欧文処理の簡単なワープロ機能ももっている。日本語は2つ以上の文節を一度に変換できる複文節変換。そしてキーボードからインプットされたデータはそっくりICカードに保存できるわけだ。

ICカードは16Kバイトの容量があり、約5800文字の保存が可能。価格は4万円。別売のプリンターは3万5000円。ICカードは5000〜8000円。(問い合わせ：03-479-3111、広報部)

60分急速充電。重低音再生が可能
カセットボーイHS-PX10

アイワは独自のDSL（ダイナミック・スーパー・ラウドネス）回路を搭載したヘッドホンステレオ「HS-PX10」(愛称：CASSETTE BOY PX)を発売した。DSL回路は重低音を豊かに再現、あわせて高域特性も改善し、のびのある高音を再生する。カセットデッキやミニコンポの中級機以上に搭載されるドルビーCを装備し、ヒスノイズの少ないクリアな再生を実現する。

ヘッドホンは、イヤー部にやわらかいゴム製のブリム（帽子のつばの意）を装備。耳にぴったりフィットし、サウンドを引き締める。また音もれを大幅に低減するので、混雑した電車の中でも他人に迷惑をかけない。

フルロジックメカの採用により操作性もぐんとよくなった。手もとで操作できるリモーコントロール機能をヘッドホンコード部に装備。曲の頭出しが簡単なミュージックセンサー（1曲）搭載。早送りや巻きもどしが簡単なイージーオペレーション機能をもっている。

ガム状の専用鉛充電池の採用により60分急速充電／120分再生が可能。そのほか単4乾電池、ACアダプターによる電源供給も可能だ。価格は2万9800円。(問い合わせ：03-827-2640、商品広報課)

普及価格を実現。新液晶技術搭載カラーテレビ
ブックビジョンTC53

シチズン時計㈱は、高画質と低コストを実現した液晶カラーテレビ「ブックビジョンTC53」を発売した。単純マトリックス方式の液晶カラーテレビだが、新しい液晶パネル技術の「CSM（シチズン・スーパー・マトリックス)」方式を採用、高画質を実現している。このCSM方式は、液晶パネル構造の中のRGB(3原色)カラー

RANDOMFILE

フィルターの上に直接電極をはりつけるPOF（パターン・オン・フィルター）の手法を採用した。つまり、電極間にフィルターがないため、印加電圧が効率よく伝えられ、画像の鮮明度を表すコントラスト比を1：25と従来より20%高め、高画質化をはかっている。さらに、画素の形を菱形にすることで画素の間隔を密にして、画面の文字などを読みやすくすると同時に混色性を高め、より自然なカラー画面を実現した。

またシチズン独自の精密実装技術により、シンプルな電子回路を開発、ノイズの減少と高信頼性を実現すると同時に、自動組み立ても可能にしたので、低価格が実現したという。

画面サイズは2.5型。バックライトを内蔵しているので、室内外を問わず美しい画面を楽しめる。ボディーサイズは85×145×26㎜、重さは300gの小型軽量タイプ。電源は使用条件によって、乾電池、家庭用電源、カーバッテリーの3電源から選ぶことができる。省エネ設計を実現し、単3形アルカリ乾電池4個を使用したとき、電池持続時間は約4時間。また野外で使うとき画面を見やすくするフードつきのキャリングケースつきだ。価格は2万4800円。（問い合わせ：03-342-1231、広報部　安藤　高梨）

きめ細かい画質。3.3インチ液晶テレビ
テレビアンET-507

セイコーエプソン㈱は、3.3インチという業界初の大型画面を実現した液晶ポケットカラーテレビ「テレビアンET-507」を発売した。今年2月発売のMIM（Metal Insulator Metal）方式カラーディスプレイ採用のシリーズ第2弾。

3.3インチというワイドさに加え、7万400画素の高品質な画面。高彩度カラーフィルターの採用とパネルの改良によりコントラスト比が高くなり、視野角の色鮮やかな画像を実現している。バックライト機構を改良し、より均一で明るい画面をもつ。パネル実装に新方式を採用したことでワイド画面でありながらコンパクトでスマートなボディーだ。

選局、音量コントロールがワンタッチで可能なフルオートチューニングシステム採用。モニターに便利なA/V入力端子、外部アンテナ端子（RF端子）つき。乾電池、家庭用交流電源、充電式バッテリー、カーバッテリーの4電源方式。価格は5万3800円。（問い合わせ：0266-52-3131）

時計と音声がドッキング

ユーザーの声で命令。音声認識ウォッチ
ボイスメモ

シチズン時計㈱は、世界で初めて音声によりウォッチ機能が操作できる腕時計「ボイスメモ」を発売した。通常の時刻表示のほか、日付、2種のアラーム、メモ、デュアルタイム機能を備えており、これら各種機能の切りかえをはじめ、データの入力、修正など、すべての操作を音声で行うことを可能にした。最先端技術として注目されている音声認識技術がいよいよ具体的な商品として登場したわけだ。

音声操作のためには、まず操作に必要な命令語（「時刻」、「日付」など27種、31語）を本体前面にあるマイクに向かって2回ずつ入力して登録する。以後は作動されたものと同じ音声の命令が出されるたびに、その音声を保存パターンと比較し、合致したものを探し出して作動するようになる。たとえば〝日付〟を知りたいときには、本体正面の音声認識モード切りかえボタンを押し、マイクに向かって「日付」と命令するだけで、デジタル表示部に日付が自動的に表示される。ほかの機能を使うときも同様の方法で操作が可能だ。

また、メモ機能には銀行口座番号、電話番号など12ケタ、16組の数字データをメモリーでき、ダイレクトに呼び出すことができる。なお、メモの呼び出しは登録されたものと同じ音声だけにしか作動しないので、データ名称は表示されず、他人にメモを見られてもその数字が何のデータかわからないという高いシークレット性をもっている。価格は1万1500円。（問い合わせ：03-342-1231、広報部）

FMトランスミッター内蔵。声を飛ばせる時計
カシオTM-100

カシオ計算機㈱は、FMトランスミッターとマイクを内蔵し、送信機能をもった腕時計「カシオTM-100」を発売中。腕時計に向かって話すだけで、手軽に自分の声をFMラジオに送ることができ、気軽に持ち歩くことができる。携帯用ワイヤレスマイクとして、またアウトドアでの使用など、遊び心いっぱいの楽しい腕時計だ。障害物がなく見通しのよい野外ならば約60mの距離まで送信できる。ラジオのボリュームを大きくしてワイヤレス拡声器として使ったり、ラジオカセットを使って会話を録音するなど、さまざまな用途が考えられそうだ。

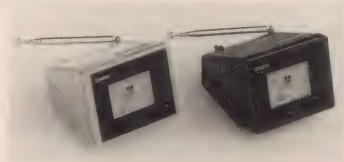
周波数は76～86MHzの間で自由に調整できるので、混信をさけて状態のよい周波数を選ぶことができる。微弱な電波を利用しているため、特別な免許など必要なく、だれでもどこでも簡単に使用できる。タイマー、アラーム、ストップウォ

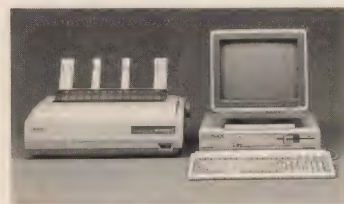
カシオ　TM－100

ッチなど、デジタルウォッチならではの機能も備えている。価格は4900円。(問い合わせ：03-347-4830、広報室)

どこでも気軽に 2.7インチ卓上型液晶テレビ
TV-6100

カシオ計算機㈱は、好きなところに気軽に置けるコンパクトな2.7インチ卓上液晶カラーテレビ「TV-6100」を発売した。高さ90.3×幅111.5×奥行き124.2mmのサイズで、410gの重さだから、ベッドサイドや台所など、好きなところへ持っていける。しかも、本体の底面には2段階の角度調節が可能なスタンドがついているから、いちばん見やすい状態でテレビが楽しめる。

高画質、高生産性を両立させた〝HQM方式〟を採用。2.7インチ画面に9万5040画素の高密度できめ細かなカラー画像を実現している。AV入力端子、外部アンテナ端子などの豊富な接続端子を装備。見たいチャンネルをスピーディーに選局するオートチューニング方式。家庭用電源とカーバッテリーが使用できる2電源方式。すべてのテレビの受信帯域をカバーする高感度、高性能チューナーを搭載している。価格は3万9800円。(問い合わせ：03-347-4830、広報室)

32ビットパソコン登場。 B16シリーズ最上位機
B16HXモデル386

日立製作所はCPUに高速の32ビットの80386を使用したパーソナルコンピュータ「B16HXモデル386」を発売した。大型コンピュータの端末としての機能を中心にしたワークステーションは32ビット機が登場しているが、日立は主に単体で使うパソコンでいこうというわけだ。(問い合わせ：03-763-2411、第2マーケティング部)

ソフト情報

ワープロ感覚で楽譜を作成。 ミュージック・ワープロ
MUSICIAN1

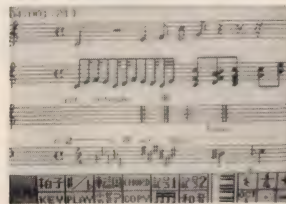
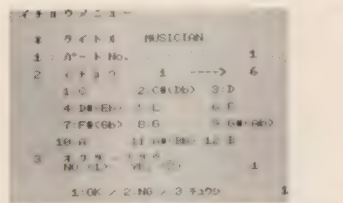
㈱キャンドウは、ワープロのように楽譜を作成、印刷してしまうMSX用のソフト「MUSICIAN I」を発売した。これまでのミュージックソフトといえば、音楽の自動演奏のためのものがほとんどだったが、楽譜を書く人には使えなかったり、使えても高価なハードをそろえなければならなかった。低価格はMSXパソコン(32Kバイト以上)で簡単にあつかえるものが待たれていたようだ。

「MUSICIAN I」は、美しい印刷で見やすい譜面を作る。パソコンをピアノの鍵盤として使うことができ、音をききながら音符を表示することも可能だ。

譜面レイアウトは、1パートのみの画面編集と印刷、2〜4パート同時の画面編集と印刷と自由に行える。

譜面作成では小節間のスペースコントロール、音価の等分配置を実現。音符の旗をつないだり、和音入力ができる。タイ、スラー(タイを共用)が可能で、和音のタイもOK。記号やコードネームも入力でき、32ドットのパターンによるきれいな音符や記号が用意されている。

コンピュータならではの自動機能をかずかず搭載。タイトル入力、パートNo.、段No.、1段中のカーソル位置表示、音の長さの変更、追加、削除、コピー、移調(和音、コードネームも可)、転調などを実現している。和音配置調整(任意に設定)や作成された譜面の1パートずつの試奏、基本音価の任意設定(編集時変更可)などの機能をもっている。

記憶容量はA4約10ページ(全100段、8000データ)。ROMカートリッジ版で、価格は7800円。

キャンドウではこのソフトの機能向上を追求し、バージョン・アップを行う予定。上位互換性のあるデータとして作成しているので、現在のデータも将来、十分に活用できるという。

また、ヤマハ・ミュージック・コンポーザー2(YMR-55)のデータをこのソフトのデータに変換できるコンバーターソフトを企画中で、7月中に発売予定(5800円)。

このほか、同社では、歌詞の入力可能なソフト「MUSICIAN・SONG」(仮称、予価9800円)、および幼稚園から小学生、中学生を対象にした教育用ソフト「MUSIC・STUDY」(仮称)も発売の予定だ。(問い合わせ：03-477-1910)

オートログイン機能つき 88用パソコン通信ソフト
PLAY NET

㈱工画堂スタジオは、PC-8800シリーズでパソコン通信を行うためのソフト「PLAY NET」を発売した。

300bpsから2400bpsの通信速度に対応。メニュー選択方式による簡単な操作で通信手順の設定ができる。

一般的に使用されている漢字コードのほとんどを自動判別し、フロッピーディスクに記録するときにはBASICであつかえる漢字コード(MS漢字)に変換する。通信中にかな(ローマ字も可)漢字熟語変換が可能だ。アップロード、ダウンロードのファイルは、N88-BASICと共通のファイルを使用するため、簡単に修正することができる。読みづらい半角のカタカナを半角のひらがなに変換して表示させることもできる。

ファンクションキーの設定も自由。すべての設定および通信手順をファイルに指定することによって自動化できる。

BASICでアスキーセーブされたプログラムファイルの行番号を削除したり、その逆の処理を行うユーティリティープログラムが付属している。現在、最も標準的な画面制御方法に対応。

「PLAY NET」を利用するためには、SR以降のPC-8800シリーズのほか、専用高解像度ディスプレイ、電話回線、モデムまたはカプラー(エプソン製のSR-120ATが推奨モデム)、RS-232Cケーブル、プリンターが必要。

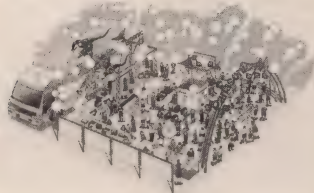
価格は6800円。(問い合わせ：03-353-7724、ユーザーサービスセンター)

イベント情報

アシュギーネ到来。A1夏休みキャンペーン

松下電器産業㈱は、人気になっているMSX₂パソコンPanasonic A1の販売促進のため、夏休みに全国でキャンペーンを行う。このキャンペーンは月刊少年サンデーでおなじみ、A1のコマーシャルキャラクターにもなっている〝アシュギーネ〟を全体にペイントしたキャンペーンカーを中心に、各地で楽しいイベントがくり広げられるというもの。全長9.5mのキャンペーンカーには、上部、側面、背面に大地を力強く進むアシュギーネが描かれている。そして停車中はイベントカーの内部はアシュギーネと敵たちの壮絶な戦いを再現したジオラマ(ミニチュアモデル)の展示場に早変わりし、不思議な体験ができる。

イベントカーの外ではアシュギーネのストーリーをベースに組み立てた新しいゲームを中心にゲーム大会を開催。参加者には多数の賞品が用意されている。

楽しく遊びながら、ワープロ機能やパソコン通信などのパソコンのよりハイレベルな利用方法が学べるようになっているので、子どもだけでなく家族連れにも最適のイベントとなりそうだ。(問い合わせ:03-254-4106、アシュギーネワールド事務局)

実施日程		
7/19	東京	代々木公園フリーマーケット
/20	横浜	小田急シーサイドパレス
/21	東京	光ケ丘IMA
/22	多摩	八王子　ムラウチ(地域量販店)
/23	多摩	八王子　ムラウチ(地域量販店)
/24	東京	西友ファーベル　大泉店
/25	千葉	ポートタワー駐車場
/26	大宮	東武動物公園東ゲート前駐車場
/29	仙台	宮城ナショナル古川営業所
/31	札幌	'87STV夏まつり会場
8/ 2	新潟	新潟県民会館前広場　BSN夏まつり
/ 3	長岡	市内巡回
/ 4	松本	めいてつショーホール
/ 6	岡崎	ロッテリア岡崎
/ 8	静岡	静岡放送　第16回フェスタしずおか会場
/ 9	静岡	静岡放送　第16回フェスタしずおか会場
/10	大阪	ちばしん南大阪
/11	大阪	ちばしん南大阪
/13	神戸	ポートアイランド市民広場(予)
/15	岡山	RSKメディアコム
/16	岡山	RSKメディアコム
/18	北九州	西日本総合展示場
/20	福岡	海の中道海浜公園
/22	長崎	72ボーリング場跡地
/23	熊本	ひのくにランド
/25	鹿児島	ジャングルパーク
/27	大分	スポーツセンター横イベントホール
/28	松山	愛媛県民館(堀之内)
/29	高知	ちばさんセンター(予)
/30	高松	RNC球場補助グラウンド
/31	徳島	ダイヤレーン駐車場

※各会場とも開催時間　14:00～17:00
(会場により変更される場合があります)
※場所が確定していないところは後日お問い合わせください

ビジネスからアニメまで。CGの総合展
NICOGRAPH'87

日本経済新聞社は、㈳日本コンピュータ・グラフィックス協会と共催で、今年11月10日㈫～13日㈮の4日間、東京・池袋サンシャイン・コンベンションセンターTOKYOで、コンピュータ・グラフィックスの総合展「NICOGRAPH'87」を開催する。

CGはグラフィック・シミュレーション技術の急速な進歩によって強力なプレゼンテーション・ツールとして認められ、応用分野がぐんと広がってきた。たとえば生産性向上を目的とするCAD/CAM、CIM、コンピュータ・マッピング、ビジネス・グラフィックス、さらにアートやアニメーションなど、じつに多種多様だ。

この展示会は、こうしたCG産業をいちだんと発展させるために開くもので、機器展示を中心にベンダーフォーラム、セミナー、CGフィルムショー、論文発表などが行われる。入場料は1000円で、学割500円。(問い合わせ:03-270-0251、内線3641　NICOGRAPH'87運営事務局)

立体CGのCM放映。青・赤メガネでエンジョイ

キリンビール㈱では、清涼飲料のキリンメッツのテレビコマーシャルに最新のコンピュータ・グラフィックスを採用し、立体映像で現在放映中だ。見られる時間は、同社の提供番組「ザ・ベストテン」(TBS系毎週木曜、午後9時～9時54分)のCMコーナー。

この立体映像は、アナグリフ方式で画面が赤と青のフィルターつき立体視メガネを通して映像が立体的に見えるもの。筑波の科学博などでおなじみになったが、もちろんCM界では初めての試みだ。

メガネがなければ立体的には見えずに、2つの画像がややずれて見える。この青・赤メガネはキリンメッツキャンペーンに応募すると抽選でもらえる。

応募方法は、キリンメッツのカンのリングプル3個、ビンのラベルのバーコード部分3枚、または1.5リットルペットボトルのバーコード部分1枚を1口として、〝〒100-91 東京中央郵便局私書箱1700号「キリンメッツ3-Dホログラムプレゼント KE係」〟へ。毎週1万名に配布される。締め切りは7月31日。(問い合わせ:03-499-1962)

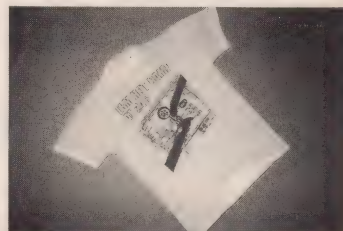
ファッショナブルなパソコンショー
IBM HOT CA MP AT 246

日本アイ・ビー・エム㈱は、7月31日㈮まで、日産の人気車となっているBe-1ショップでおなじみの〝青山246CLUB〟で、「IBM HOT CAMP AT 246」を開催中。最新鋭のパソコンを使ってその機能を体験するとともに、見て聞いて、触れて楽しむエンターテインメントをはじめ、芸術的な感性も躍る楽しいイベントだ。生活のあらゆる場面でさまざまな形で利用されているコンピュータを、ファッショナブルな空間の中で、多くの人たちに体験してもらおうというもの。

会場には9台のパーソナルシステム/55のモデル5530と5台のパーソナルシステム/2のモデル30と、日米IBMの最新鋭機が登場。また、開催中、話題のプロのコンピュータ・グラフィックス・アーチストによる実演、ミュージシャンによる演奏など、すべてのコンピュータを利用した最新のエンターテインメントがいろいろ用意されている。さらに、実際にコンピュータに触れることで、国内外のパソコン通信など、パーソナルな先進的アプリケーションの世界が体験できる。

オープン時間は連日、午前11時～午後7時。入場無料。「青山246CLUB」の所在地は港区南青山3-11-12。地下鉄銀座・半蔵門・千代田線の表参道駅より徒歩2分。

日本アイ・ビー・エムは、このイベントを記念して、特製Tシャツをプレゼントする。

はがきに「IBM HOT CAMP AT 246 特製Tシャツ希望」と書いて、「〒107 港区赤坂4-3-14東恒ビル㈱シグマ東通IBMプレゼントPOPCOM係」へ。(問い合わせ:03-586-1111、広報室)

8ビットパソコンに明日はあるか!? 前編

新型8ビットが出ない。加えて88が16ビット化ってことは…!?

人気ソフトハウスのプログラマー100人にアンケート実施!

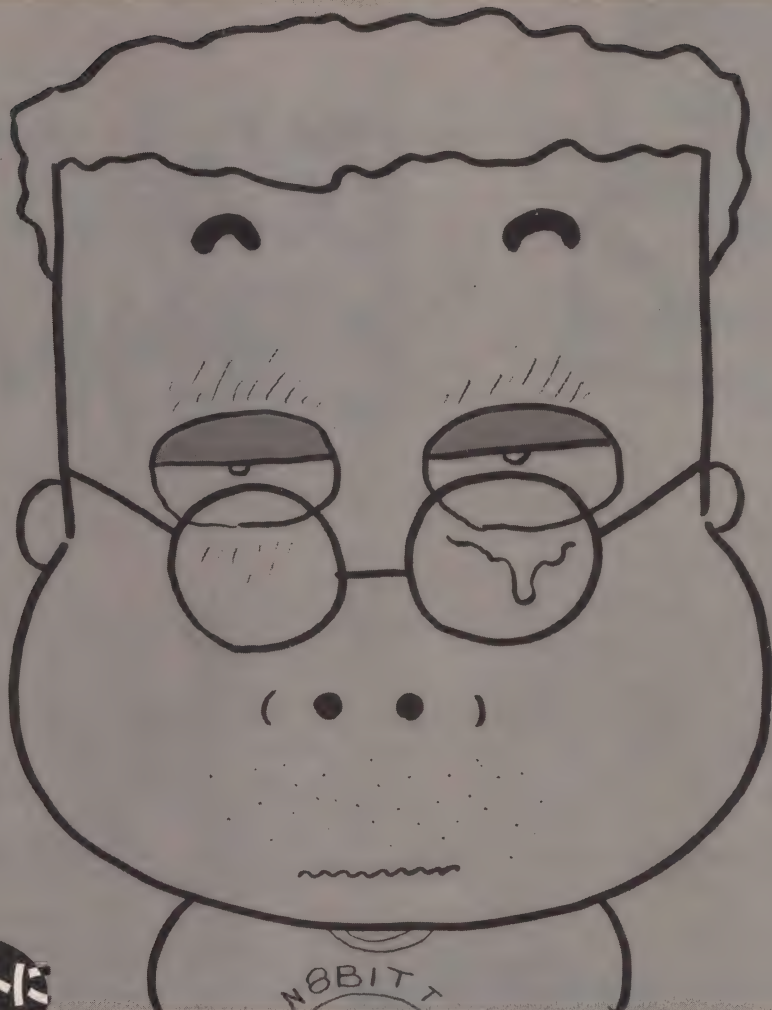
CONTENTS

知ってた? 8ビットパソコンと16ビットパソコンとの違い(ちが)とは…

編集部フリートーク 8ビットパソコンに明日はあるか!?

人気ソフトハウス プログラマー100人に聞きました!

特別ふろく どーせつくるんならこーいうのつくって!

88は16ビットになっちゃうの!?

ここのところ、8ビットパソコンは、まったく新しい機種が出ることもなく、既存の主要パソコンにマイナーチェンジをしたものが、発表されるにとどまっていた。8ビットパソコンも、ある程度淘汰され、しばらくは、ユーザーも買いかえの心配などせずに、現行の機種の周辺機器の充実に力を注ぎ、プログラマーはといえば、新型機のスペックを覚えたり、移植作業をしていた時間を、新しいソフトの開発に注ぐことができるものと、ほっとしていたのではないだろうか。

ところが、今年の2月、あるひとつのパソコンが発表されたことから、大げさにいってしまえば、8ビットパソコン自体が、存亡の危機にさらされるのではといった心配をユーザーにあたえるようなことになった。そのパソコンとは、PC-88VAである。

88VAは、今までの88のソフトが使えるとはいえ、16ビットのパソコンである。かつて、N-BASICから、N88-BASICへと移行するさいに、N-BASICとN88-BASICの両方のモードのあるPC-8801が発表され、そして、PC-8801mkIIFRで(ROMはあるとはいえ)、N-BASICモードがなくなったように、88VAの次の機種が出るときには、8ビットパソコンとしてのPC-8800シリーズがなくなってしまうのではという心配も、あながち、考えすぎともいえないだろう。現在、ポプコムの読者についていえば、PC-88系の読者がかなりの割合を占めていることは確かだ(だからといって、編集方針はけっして、88にかたよってはいない/)。PC-8801から、PC-8801mkII、PC-8801mkIISRと、88いちずに必死の思いで買いつないできたユーザー(これがけっこう少なくない/)にとっては、いきなり、29万8000円という高値、しかも16ビットパソコンになってしまった88を見たとき、「突きはなされたような感じ」(読者投稿より)を受けたというのも想像にかたくない。

確かに、技術の進歩を、すぐさま新型機種に反映させるのはいいとしても、今まで8ビット機であったパソコンが、16ビット機になってしまうというのは、今までのパソコンのモデルチェンジとは、ちがった問題をはらんでいる。また、各メーカーから8ビット機の新型が出てこない状況をこれとあわせ考えてみて、このまますべての8ビットパソコンは、終局を迎えるのだろうか、などと考えるのは、やはり、ムリがある。確かにムリがあるのだが、この機会に、「8ビットパソコンとはいったい何なのか」、「モデルチェンジについて」、また「8ビットパソコンの効用」ということをじっくりと考えてみるのもいいのではないかという、いささか竜頭蛇尾な企画ではあるが(だれだ/こんな企画考えたのは/　私だ/)、しばし、おつきあいいただきたい。

8ビットパソコンと16ビットパソコ

8ビット、16ビットっていってるけど、そもそも何がちがうのかってことを知ってるかな? まずは、それぞれのちがいを知って、それからどっちがいいか考えることにしようじゃん。

そもそもCPUがちがうんだって!

コンピュータの内部には、たくさんのROM (Read Only Memory) とRAM (Random Access Memory) があるのは知っているだろう。

ROMはBASICの本体などが入った読み出し専用のメモリーで、電源を切っても内容はそのまま残る。一方、RAMは自由に読み書きができるメモリーで、電源を切ってしまうとその内容は失われてしまう。

これらROMやRAMを管理し実際の演算や制御を行うコンピュータの心臓部分がCPU (Central Processing Unit、メーカーによってはMPUともいう) である。

たとえていえば、ROMは教科書、RAMは黒板、CPUは人間 (の頭) といったところだろう。

コンピュータの内部では0と1しかない2進数で処理が進められているが、2進数での1ケタを1ビットというのだ。つまり8ビットとは2進数での8ケタということになる (ついでだが8ビットを1バイトという)。

8ビットパソコンに明日はあるか!?

ことの違い(ちが)とは…

8ビットパソコンというのは、内部処理を8ビットで行っているCPUを使ったパソコンということである。

8ビットのCPUでは2^8=256までの数を一度にあつかうことができるが、それ以上の数をあつかうには何度かに分けて処理をしなければならない。これが16ビットなら2^{16}=65,536となり、だいぶ余裕(よゆう)が出てくる。8ビットだと何度かに分けなければならない処理も、16ビットなら一度でできることもあるわけで、当然処理速度は16ビットのほうが速くなるわけだ（実際にはビット数と処理速度のあいだには、もっと複雑な関係があるのだが、くわしく知りたい人には専門書を読んでもらうことにして、とにかくここでは8ビットよりも16ビットのCPUのほうが処理速度が速いということだけわかっていればよい）。

で、CPUがちがうってことはだなー……(エッラそーに)

では、16ビットパソコンと8ビットパソコンのちがいにはどんなことがあるだろうか？

まずはCPUのちがいからくるメモリー容量のちがいだ。

CPUはROMやRAMを管理するためにメモリーに番地を割り当てている。実際の処理では、たとえば○○番地の内容に△を足して××番地に入れろ、というぐあいにあつかうわけである。この番地が何番地まであるかというのがCPUによってちがうのだ。

たとえば、Z80や6809といった8ビットのCPUでは0から&HFFFFまでの番地があって、この64KバイトがそのCPUが管理することのできるメモリーの大きさということになる（メモリー空間という）。いいかえれば8ビットのCPUでは64Kバイト以上のメモリーはあつかえないということなのだ。

ところが実際には8ビットのパソコンでも64Kバイト以上のメモリーを使っているのがほとんどだ。たとえばPC-8801FHでは全部で、246Kバイトものメモリーを使っているが、これはバンク切りかえという、同じ番地にいくつものメモリーを並列(へいれつ)に置いておき、必要に応じて切りかえて使用するという方法を使っているからで、CPUが一度にあつかえるメモリーが64Kバイトであることに変わりはない。また、バンク切りかえのために全体としての処理速度がかなり落ちるのも事実である。

一方16ビットのCPUでは、98シリーズの8086は1M(メガ)バイト（=10^6バイト）、X68000のMC68000は16M(メガ)バイトのメモリー空間があるので、8ビットに比べてはるかに多くのメモリーを容易にあつかえることになる。

一度にたくさんのメモリーを管理できるというのはいろいろな点で便利である。より大きなプログラムやたくさ

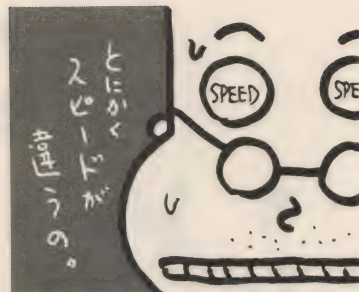
図1

んのデータを取りあつかえるということはもちろんだが、たとえばワープロの辞書のように頻繁に参照するものは、ディスクから一度メモリー上にすべてロードしてしまい、毎度ディスクを読みにいくかわりにメモリーを参照するようにすれば、機械的な動作が省略されるぶん、漢字への変換がスピーディーに行える(メモリーをこういうふうに使うことをRAMディスクといっている)。

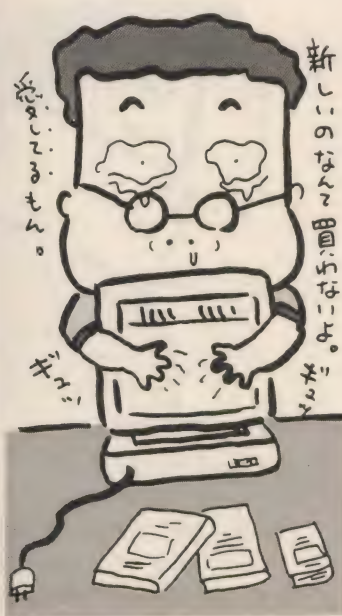
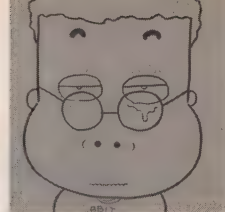
CPUの処理速度を決める要因の一つに動作クロックの周波数がある。CPUの動作はすべてのこのクロックに従って行われるのだ。これは、音楽を演奏するときのメトロノームのような役割をしていると思えばいい。メトロノームは、つねに一定の拍子でカチカチと音を立て、それに従って演奏は進むけど、拍子の設定を変えれば演奏のテンポも変わる。CPUもクロックの周波数を上げれば処理速度が速くなる。ただしクロックの周波数が高くなれば、それについていけるだけの能力がCPUになければならないし、また、CPUがだいじょうぶでもRAMなどほかの部分がその速さについてこれなければだめだ。音楽の演奏でも、メトロノームをやたら速くしたら手の動きがついていかないだろうし、合奏なら、ほとんどの人がだいじょうぶなテンポでも、ついていけない人が1人でもいたら合奏として成り立たなくなるのと同じことだ。

98シリーズを見ると、最初はクロックが5MHzだったのが8MHzになり、10MHzになった。これは処理速度を上げるためであるが、それだけの速度についていける質のよいRAMなどが簡単に入手できるようになったからこそできたことなのだ。

8ビット機を見ると88FHの8MHzを除くと、ほとんどは4MHz程度で98の10MHzとはかなり開きがある。こういうところでも、8ビット機と16ビット機の差が出てしまっている。ただ注意してもらいたいのは、同じマシンであれクロックの周波数が2倍になっても、全体としての実行速度は必ずしも2倍にはならないということだ。パソコンの実行速度はCPUの処理速度だけで決まるのではなく、ほかの部分の影響も少なからず受けるからである。

スピードの差は、グラフィックの表示能力にも関係してくる。ディスプレイへのグラフィックの表示というのは、たくさんのVRAMを一度にあつかうということとディスプレイとのタイミングの関係で、思いのほか時間を食うものなのだ。これは、初代の88は当時としては画期的なグラフィック表示能力を誇っていたが、同時にそのスピードのおそさでも有名だったという例からもわかる。やはりより細かく(すなわちドット数を多く)、また色数を多くグラ

フィックを表示するためには、処理速度の速い16ビット機が有利だということである。

ここまでを簡単にまとめてみると、16ビットパソコンは8ビットパソコンに比べてクロック周波数が高いこともふくめて処理速度がずっと速く、かつよりたくさんのメモリーを同時にあつかえるということである。これはいいかえれば、より多くの仕事をよりスピーディーにこなせるということにほかならない。それにあわせてディスクも大容量のHDタイプが主流だし、それでも足りなくて最近ではハードディスクもよく使われている。今後はさらにCD-ROMなども使われるようになるだろう。

加えて最近では16ビットですら物足りなくなって、MacintoshIIのような32ビットのパソコンも出てくるようになってきた。国産のパソコンではまだだが、もうしばらくたてば東大の坂村健氏の提唱したTRONプロジェクトが実現してくるだろう。8ビットや16ビット機では各社各様に勝手な規格が林立し、各機種間での互換性がないなどユーザ

ーにとっては不便きわまりない状況になってしまった。このことへの反省もふくめ、32ビット機ではこのようなことをなくそうと、CPUの設計から始め、キーボードの配置やデータの形まですべて互換性をもつように規格を定めようというのがTRONプロジェクトである。これには将来的にはさらに64ビットへの拡張も考慮に入れられている。

今後ますますパソコンのCPUの多ビット化は進んでいくことであろう。確かに16ビット機と8ビット機だけを比べてみても、能力的には16ビット機は8ビット機よりずっと上である。しかし、あくまで個人的に使用する場合に限って考えてみると、はたしてどれだけの人が16ビット機の能力を使いこなしているといえるだろうか。もしゲームとワープロだけにしか使わないのなら、8ビット機でも十分なのではないだろうか。同じワープロでも16ビットのもののほうが使い勝手がよいことも確かではあるが、しかし、16ビット機は能力が高いぶん値段も高いのだ。そこのところもよく考えてみたいものだ。

現在主流のパソコンを見てみよう

16ビット機と8ビット機を比べた場合、ハードの性能では確かに16ビット機がずっと上である。ビジネスソフトの数でも98などはよくそろっているだろう。しかし、ゲームソフトの充実ぶりでは8ビット機のほうが16ビット機をはるかにしのいでいるといえる。そのへんも考えながら、主要機種を改めて見直してみよう。

NEC(16ビット) PC-9801

VM21:390,000円
UV21:318,000円
VX2:433,000円

今や16ビットパソコンのスタンダードとなったPC-9800シリーズの標準機がVM21だ。メインRAMは640Kバイトを標準実装し、VRAMにはデータの読み出し／書きこみが同時にできるデュアルポートRAMを採用し、グラフィックの高速化をはかっている。

UV21はVM21の機能はそのままに、内蔵FDを3.5インチHDタイプにすることで小型化をはかった機種だ。VM21とのちがいは、FM音源ボードを内蔵していることぐらいである。

上位機種のVX2はVM21にもう1つのCPU80286をつけ加え、よりいっそうの高速化を実現したものだ。

80286は特殊な方法で1Gバイトものアドレス空間をもたせたCPUで、このCPUのもとでは本体内で、4.6Mバイトまでの RAMの増設が可能。

PC-9800シリーズはワープロをふくめ、ビジネス、学術計算などのソフトの蓄積量では圧倒的なものがある。そのソフトの量がさらに新たなユーザーを呼び、16ビットパソコンでは他機種の追随を許さない地位を築いてしまったといえる。また、最近ではゲームソフトもふえてきたので、ホビーユースとしても楽しめるものになってきた。そしてこの人気がコンパチ機PC-286や部分コンパチ機MZ-2861の誕生を呼んだわけだが、今後もこのままの地位を保っていけるかどうかはNECの対応しだいであろう。シェアでは圧倒的であるが、設計が美しくないとか使いにくいとかという声も（とくにマニアの間では）少なからずあることもまた事実なのである。

シャープ(16ビット) X68000

369,000円

おそらく、いま、いちばん注目を集めているパソコンがこれだろう。縦型の独特のデザインも奇抜で、なんとなく高級感をもっているが、注目を集めたいちばんの原因は、もちろんその機能のすばらしさである。CPUにMC68000を使用したことで大量のメモリーを容易に管理でき、日本語処理をふくめ、ビジネスにもさまざまな使い方ができること。6万5536色で512×512ドットの表示ができ、スプライトも使用できるというグラフィック機能だけでも注目に値する。そのほかFM8音の音源や

AD-PCMによるサンプリングなど、音楽機能も充実している。

ビジネスなどへの応用ももちろんであるが、ゲームをはじめとするホビーユースへの期待も大きい。MC68000というCPUはアーケードゲームのマシンにも使われているのだから、アーケードゲームの移植は他機種に比べればはるかに簡単であろう。『グラディウス』だけでなく、今後も種々のゲームがゲームセンターそのままに移植されることを望みたい。

NEC(16ビット)
PC-88VA
298,000円

このマシンは8ビット機のベストセラーPC-8800シリーズの流れをくむものとして発売された。CPUは16ビットであるがこれをZ80のエミュレーション(模擬実行)モードで動かすことで、今までの8800シリーズのソフトをマシン語のものもふくめて実行可能としている。VA本来のモードであるV3モードではPC-Enginを中核とし、日本語入力やファイルの管理も今までの8800シリーズに比べて格段にやりやすくなっている。また、巨大なスプライトが使えることや6万5536色のグラフィック表示の美しさとそのスピードの速さはなかなかのものである。

8ビット機であるPC-8800シリーズとは一線を画していることを意識してか、名称がPC-8801VAではなくPC-88VAであることにも注意してもらいたい。

しかし、9800シリーズも存在している以上、16ビット機としては中途半端な印象も否定できず、秋葉原のショップなどでもやや敬遠されがちなのも事実である。

NEC(8ビット)
PC-8801FH
168,000円

8ビット機ではいちばんのシェアを誇っているのがこれである。5年半ほど前に初代機が発売されて以来、モデルチェンジを重ねて今に至っている。最近ではmkII以前の機種はメーカーからも完全に見捨てられているようである。このFHは、クロックの周波数を今までの4MHzから8MHzにしたことで、いっそうのスピードアップをはかっている。ちなみに内蔵ドライブに1MのHDタイプを内蔵し増設RAMも実装しているMHは21万8000円であり初代機よりも安い。しかし、増設RAMは一部のワープロしか対応しているソフトがない(少なくともBASICではあつかえない)せいもあって、あまり使われていないようである。

いちばん歴史が長いだけあって、ゲームをはじめとするソフトの数も他機種よりはるかに多く、それだけにユーザーの人気も高い。編集部にも4台あるが、締め切り前など、とり合いになってしまうことも、ままあるほどだ。

シャープ(8ビット)
X1turboZ
218,000円

テレビとパソコンの一体化をめざしたX1シリーズの最新機がこれである。機能的にはturboIIIにFM8音の音源ボードを内蔵したものと見ることもできる。4096色を使用した画像とりこみは、ただとりこむだけでなくモザイク効果や反転とりこみができるなど、いろいろとおもしろい使い方ができそうである。

音楽機能は今までのX1シリーズではPSGしか使われていなかったが、ここにきていきなり8音のFM音源を搭載してしまったことは評価に値する。いまのところFM8音を最初から使用しているのは、ほかにはX68000しかない。他社もいつまでもFM3音+SSG3音にこだわらず、こちらを見習ってほしいものである。

日本語処理の機能もturboIIIから受けついだ使いやすさで、4万語の辞書を装備している。このほかにもグラフィックツール『Z'sSTAFF-Z』やミュージックツール『VIP』を標準で添付するなどの、ユーザーに対する心づかいがうれしい。

富士通(8ビット)
FM77AV40
228,000円

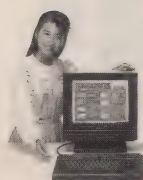
一昨年に発売されたFM77AVは、4096色でビデオ画像をとりこめるということで話題をさらった機種である。当時はまだPC-8801mkIISRが512色中の8色が使えるという程度で、4096色も使え、しかもビデオ画面をとりこむことが8ビット機でできるということは新鮮なおどろきであった。

それをさらにパワーアップして26万2144色も表示できるようにしてしまっ

たのがAV40である。これだけの色数になると、たとえ320×200ドットの画面ではあっても、とりこんだ画像はほとんどオリジナルと見ちがえるほどである。もちろん一度に26万色すべてを表示することはドット数からして不可能ではあるが、そんなことはたいした問題ではない。かりに画像とりこみしかできなかったとしても、十分に価値のある存在なのではないだろうか。

もちろん実際には日本語処理や音楽の機能も立派に備えている。FM-7のソフトもちゃんと継承しているし、最近ではAVの多色機能に対応した美しい画面のソフトも多数出てきた。

最近のパソコンの多色化の先駆者として、忘れてはならない存在である。

ナショナル(8ビット)
FS-A1
29,800円

ここではMSX_2の代表としてとりあげてみた。それまでMSX_2はMSXと比べて機能的にはすぐれていても値段が高く、ユーザーがあまりいなかった。それゆえソフトも少なく、ますますユーザーはつかなかった。それが年末にこのA1が発売されて状況が一変してしまった。3万を切るという低価格でMSX_2が発売されるなどといったいだれが予想しただろうか。

グラフィックやワープロなどの利用も考えられるが、やはりメインはゲームだろう。ハードの特性からすればファミコンをはるかにしのぐゲームの製作が可能なはずだ。A1の登場でいままでの高価だという障壁はとり払われ、またメーカーのソフトハウスへの働きかけが実を結び、ゲームも続々と発売されている。

とにかく、この値段でこれだけのものが買えるようになったのは、じつに喜ばしいことである。今後の発展に期待したい。

もう時代は32ビット機に

海の向こうでは、32ビット機が続々発表されている。カラスの泣かない日はあっても32ビット機の発表のない日はめずらしい。ところがけしからんことに、これがみんなビジネス機なんだなあ。IBMがアップルについで本格的に32ビット機を投入してきたので、ビジネス一辺倒になってしまった。マッキントッシュといえどもその事情は同じである。むかしもそうであったが、マックにはマウスはあるものの、残念ながら、ジョイスティックポートはない。32ビット機こそゲームでど迫力を発揮すると思うんだがね。ビジネスで決まりきった使い方をするなんてばかげている。

16ビット機でゲームソフトの多い68000系のマシンは、今年の年末をめどに32ビット機化しそう。すでにマックはマック2となって32ビット機化した。アタリ社はMegaSTというこれまた68020を使ったマシンを投入することを決定している。コモドール社は、AMIGA2000に68020ボードを乗せると言明している。ことし年末には、32ビット機で動くゲームがちらほら出てくるにちがいない。

汎用機なみのパワー

32、32っていうけれど、いったいどんなマシンになってどんなゲームができるんだろうか。

日本電気によれば、32ビットマイクロプロセッサーの能力は、15年ほど前の汎用機なみだという。汎用機の15年おくれでその歴史をくり返しているともいう。ほんの少し前の銀行で使っていたバカでかい機械と同じ性能なんだ。圧倒的なパワーが32ビット機の最大の特徴である。あり余るパワーでもって、何人でも同時に遊べるゲームが出そう。1つのゲームを多人数で遊ぶこともできるし、いくつものゲームを同時に走らすこともできるだろう。マルチタスク、マルチユーザーってことだ。

たとえば、シューティングゲームにしても、1人は地上側、もう1人は攻撃側を受け持ってもなんらスピードの落ちないゲームができそう。対地攻撃ヘリシミュレーションゲームではディスプレイとジョイスティックがいくつもあるようなタイプになるだろう。

ラグビーゲームでは、30人が同時に動くというものすごさ。攻守のはっきりしないスポーツシミュレーションもできるだろう。いろんな装置(遊び道具)が開拓できそう。レーザーガンと組み合わせたシューティングゲームとかね。ホログラフィーの制御に使うと、忍者ゲームができる。後ろをとったぞ。ゴルゴ13ゲームでは、後ろにまわるとはったおされる。

メモリーとディスクがでかいので広大なマップをもつRPGができそう。一生かかっても終わらなかったりして。

AI的な手法をとり入れて自然な会話が楽しめそうだ。人生相談ゲームとかちょっとあぶない3Dリカちゃんなんかおもしろそう。

なんたって、決め手は値段

いま、32ビット機といえば、まだまだ高い。マック2で約100万から200万円する。しかしながら、つい最近まで、わが98はワンセットで100万円していたではないか。98の場合、フルセットで約100万というのはむかしから変わらない。そのかわり、性能がアップしている。初期の98から比べると、VXクラスで約4倍になっている。まあ、おそくとも小学1年生が中学生になるころには、もっと早ければ中学1年生が高校生になるころには、ゲームのできる32ビット機が必ず安い値段で出現していると思う。

編集部フリートーク

お題

8ビットパソコンに明日はあるか!?

てなわけで、8ビット・16ビットのちがいみたいなもの、はたまた32ビットパソコンなんてスゲーのが出てきたことを知ってもらったうえで、編集長、技術部長をはじめ、いつもソフト紹介でおなじみのJ.D.加藤、MYAHKUNこと南、期待の新人、編集部Sなどが集まって、「8ビットに明日はあるか」と題し、本音で話し合ってみた。多少ノリすぎて、危ないところはあるが本心は変わらない。過激なポプコムの意見を見よ!

K：PC-88シリーズから、16ビットが出てきたということで、読者の中にも、88の8ビット機がなくなるんじゃないか!?っていう声が多いですね。そもそもこう簡単に新しい機種が出てきて、バージョンもどんどん変わる、さらには16ビットになっちゃうっていうのは、大型コンピュータとか、オフィスコンピュータのセンスなんじゃないでしょうかね。

J.D.：MSXはちがうとしても、日本のパソコンメーカーは、まだビジネス用につくってると思ってんじゃないかな。

A：88や、98にスプライトがないっていうのは、そういうことかもしれないね。

S：そう。簡単にいえば、そういうゲーム志向の考え方がなかったからなんですよ。もともと国産のパソコンが使っていたグラフィックコントローラーっていうのは、コンピュータのターミナル用のものだったんですよ。つまり、パソコン用につくられたものじゃないっていうことなんです。

初めてスプライトを使ったのは、アメリカのコモドール64(以下C64と略す)でしょう。C64は、そういう機能があったTI(テキサスインスツルメンツ)のグラフィックコントローラーを使っていたわけですね。それは、もうそれ自体ゲーム用につくられたものなわけです。

M：まあ、アメリカのコンピュータだって、アップルにしても、PETにしても、たいしたグラフィック機能はありませんけどね。それでも、あれだけのグラフィックができてしまうのは、ソフトがいかにすごいことをやっているかということですよ。

K：それは、アップルやPETがそれだけ長生きして、多くの人に使われてきたからだろうね。

S：日本の場合、確かに88が売れているから、いま主流になっているってことはあるけど、88は、設計思想自体、非常に古いもので、ソフトにしてもハードにしてもすごくつくりにくいってことはあると思うんです。今のソフトハウスの人たちが、あれだけすごいソフトを作っているのを見ていると、ほとんど涙ぐましいかぎりの努力をしていると思いますね。まあ、88のおかげで、プログラマーがいろいろ勉強したってことはありますけど（笑）。

J.D.：まあ、それはそうかもしれないけど、日本の場合、やっと最近、主要機種が落ち着いてきたわけだし、ソフトハウスのほうも、それなりにノウハウがたまってきているみたいだよね。とくに、88はユーザーの数も多いから、ソフトを開発する技術もたくさん蓄積されているでしょ。こうなると、少なくともあと5年は、このままの状態を保って、同じパソコンを出し続けてほしいね。

M：そうですね。それなのに、そういう状況でVAを出しちゃったというのはどうなんでしょうかね。

O：VAは、88じゃないと考えればそれでいいんじゃないかね。

K：でも、そのあと88の8ビットが出な

8ビットパソコンに明日はあるか!?

かったら、っていう不安はありますよね。

J.D.：いや、88FHが残っていれば、出なくてもいいんだけどね。

M：今までのNECのやりかたを見てると、それは考えにくいですね。

J.D.：せっかくここまでつちかってきたソフトハウスの技術をムダにしちゃうような気もするしね。それに、パソコンの市場が、今のままでいいんだったらそれでいいんだけど、まだまだ市場が狭いし、それだからソフトの値段も高いわけで、もっと安くていいソフトを供給できるようにするためにも、現在の8ビットの88は残すべきだし、逆に、どんどん値下げして販売しなきゃいけないんじゃないかと思うね。

S：ぼくとしてはですね、8ビット機の代表として88が存在すること自体悲しいですけどね。ただ、今まで蓄積された、ソフトハウスのノウハウを捨ててしまうのは、あまりにも惜しい。だから、これから先、88を10年続けないんだったら、ないほうがいいっていう気がしますね。

J.D.：まあ、そうはいうけど、88が、8ビットパソコン林立の時代をくぐりぬけて勝ちぬいてきたのには、それなりの理由はあると思うね。たとえば、グラフィック画面とテキスト画面が分かれているとかね。

O：技術を反映してどんどんハードが変わっていくっていうのも、問題だよね。とってつけたようなモデルチェンジなんかしないで、いちど出したら5年ぐらいはかけて、次の機種を開発して、きちっとした設計をするべきだよね。そうじゃないと、アップルに出てくるようなすばらしいソフトが作れないんじゃないかな。

K：あと、ハードの情報をもっと公開するべきですよね。AMIGAなんかハードの資料を一般に公開しているわけですよ。そういう努力があってこそ、いいソフトが出てくると思うし、ハードも末永く売れるんじゃないでしょうか。

J.D.：MSXなんかけっこう情報出しているよね。考えてみればMSX₂さえあれば、もうほかの8ビット機なんかなくてもいいっては、思わないけどね(笑)。でも、MSX₂って、ソフトさえあればあんなにいいマシンはないと思うね。もちろんゲームソフトのことだけど(笑)。

A：8ビットパソコンにいろいろやらせようとするからムリがあるんじゃないかね。もう8ビットは、ゲームとそこそこワープロができればいいんじゃないかね。そういうふうに決めてしまってパソコンをつくればもっとすっきりしたものができて、ソフトも作りやすくなるんじゃないの。

M：そういった意味では、MSX₂なんてぴったりですね。もちろん、ゲームだけにつくられたパソコンじゃないですが、ほかのパソコンにあるようなよけいなところを捨てることによって、シンプルでアップツーデートなものになっているんじゃないでしょうかね。

A：もう、8ビットはゲームです！　だって、ほんとうにパソコン持ってる人ってほとんどがゲームに使っているわけでしょ。だから、メーカーのほうもビジネスにも使えるとか、ワープロもできるとかいわないで、すばらしいゲームを作れる8ビットパソコンをつくればいいんです！

O：ぼくは、現在8ビットの主流であるZ80というCPUにかわってほかのCPUが出てくるとは思わない。だから、これを残してもらって、そのなかで、プログラマーの人たちに、もっと技術を蓄積していってもらいたいね。技術者の立場からいわせてもらえば、8ビットパソコンていうのは、中身がいじれるわけですよ。それが、98になっちゃうと、中身がいじれなくなっちゃう。8ビットというのは、中身が非常に透けて見えてる。パソコンの中身をいじれるっていうのは、すばらしいことだ思うんだ。コンピュータの中身をいじれるわけですからね、本当にデジタルの世界をのぞいてみれるのは、8ビットパソコンならではなんですよね。

A：コンピュータとは何かということをみんなに理解してもらうために8ビットのパソコンは、絶対残すべきだってことだね！

J.D.：やっぱ基本だよ！　掛布も基本からやり直したわけだし(笑)。

A：確かに8ビットパソコンは、アマチュアの入門用にぜひとも残しておいてほしいと思うね。16ビットとなると、ユーザーとしても、単なるブラックボックスとしてあつかうしかないかもしれないね。

J.D.：それはそれとしていいことだとは思いますけどね。ただ、身近な存在としてのパソコンはやっぱり8ビットなんでしょうね。

M：そういった意味では、逆に強いユーザーの支持を得て、8ビット機はなくならないんじゃないかな。

A：PC-8801が出て以来、8801mkII、SR、TR、FR、MR、FH、MHと出してきた88シリーズに、ユーザーも辛抱強く買いかえをしてついてきたし、ソフトハウスも、とても親切とはいえない設計のハードをなんとか使いこなしてきて、やっと技術が蓄積されてきて、これから本当におもしろいソフト作りを始めようというときに、ばっさり8ビットを切ってしまうなんて、NECさんそれはないよといいたいね。これは、もう、一つの文化になっているんだよね。

J.D.：少なくとも88だけはなくならないように、NECさんにお願いしておきたいですね。もしなくなるようだったら小学館で製造の権利を買いとるとかしたいですね(笑)。

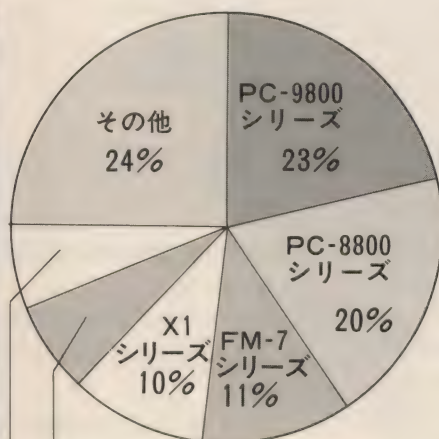
K：98のコンパチが出てるわけだから、88のコンパチがあってもいいじゃないかと(笑)。

A：(笑)まあ、ほんとうにNECがいってきたら困るから、「ポプコムは、そのぐらいの意志で8ビットのパソコンを応援するぞっ！」てことで今回の結論としよう。

全員：賛成！

プログラマー100人に聞きました!

左の数字から、だいたい、いま活躍しているプログラマーたちがパソコンを始めたのは、18歳ごろとなるが、実際に、いちばん多かったのは、16歳から18歳の間で、30人以上がこの年齢の間にパソコンを始めている。

8ビットパソコンと、16ビットパソコンについて、人気ソフトを世に送り出しているソフトハウスのプログラマーたちが日ごろ思っていることを、ざっくばらんにきいてみた。みんなが、いつも買っているソフトを作る人たちがどう考えているか気になるところだろう。仕事にパソコンを使っている人たちだけに、パソコンに対する見方もシビアにちがいない。全体的に、8ビットパソコンのスピードとメモリーに対する不満が目立った。

所有機種 PC-9800シリーズが最多!

PC-9800シリーズ 23

機種	人数
VM、VF	14
VX	2
UV、UV2	3
E、F	3
LT	1

PC-8800シリーズ 20

機種	人数
8801、mkII	3
SR以降	14
VA	3

FM-7シリーズ 11

機種	人数
7、NEW7	7
77AV	4

X1シリーズ 10

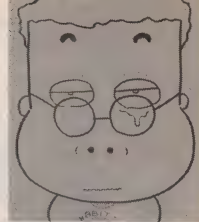
機種	人数
X1C、D、F、G	6
X1turbo I～III、Z	4

MSX、MSX2 6

X68000 6

その他 24

所有機種は、PC-98シリーズと、PC-88シリーズが圧倒的に多い(ただし、これは個人的に持っているものなので、必ずしも移植の割合がこうなるとはいえない)。98、MSXの数を除けば、だいたい、ポプコムの読者の所有機種の割合と似ている。MSX、MSX2は意外と少なかった。X68000の所有者がすでに6人いた。外国の機種としては、アップルII、IICが6名いた(意外と少ないね)。ここには、表示していないが、多かったのが、MZ-80シリーズである。パソコン歴が、平均5、6年というのを考えれば、うなずけるが、今でも使っているのだろうか?

8ビットパソコンに明日はあるか!?

質問 現在お使いになっているパソコンに満足していますか。

満足 23 不満 52

満足だといった人の理由は主に、「ソフトが充実しているから(PC-9801VM)」、「処理速度が速い(X68000)」の2つが多かった。不満であるというのは「処理速度がおそい」、「メモリーが少ない」、「ソフトが少ない」といったもので、ほとんどの8ビットパソコンについて、こういった不満が出ていた。もはやプログラマーたちの夢は、8ビットではかなえられなくなったのだろうか。現状では、機種の変遷がはげしくて機械の性能を引き出すための環境が十分ととのえられないとも考えられる。

質問 現在のパソコンのモデルチェンジについてどう思いますか。

とにかく「早すぎる」という意見が多かった。それも「マイナーチェンジが多すぎる」ため、開発したソフトの移植がたいへんなようだ。逆に、ソフトの生産性は落ちるが、新しい技術をタイムリーに反映できるという点で評価している人も何人かいた。これらは、ユーザーとはちがった立場の見方で、おもしろい。確かに十分互換性があればいいのかもしれないが、それによって、中途半端な設計思想のパソコンがたくさん出てきて、かえってソフトが作りにくくなっているというのが、やはり多くの人の意見のようだ。「回数だけあっても内容の進歩がない」とか「設計思想はむかしのまま」、「いっそのことコンパチビリティーをなくしてしまったほうがいい」という意見も多く見られた。

質問 最近、8ビット機の新型が出ていませんがそれについてどう思いますか。

これについては、「べつにいいんじゃない」と「喜ばしい」という意見でほぼ80%を占めた。

その理由として、1つには「移植する手間が省ける」という意見と、「もう8ビット機の新型はいらない。16ビット機の時代に移行するべきだ」との2通りあった。後者の意見には、8ビット機に関してはもうこれ以上進歩することはないだろうという見方から現在の8ビットパソコンのソフトの充実が必要だという考えもふくまれている。前の項目になるが、8ビット機を持っていて「満足している」と答えた人はほとんどいなかった。「もう8ビット機でゲームを作るのは限界だ!」という意見もあった。

質問 近いうちに8ビットパソコン時代が終わると思いますか。

まず「終わらない」と答えた人の理由。「8ビット機のニーズはなくならない」、「初心者は8ビット機から入ったほうがいい」、「現在主流の86系の16ビットの性能は、8MHzのZ80と大差ないので、32ビット機が安くなるまではもつ」など、入門者向けとして残るという意見と、8ビットの性能はまだまだという意見があった。全体の20%ぐらい。

それから「終わる」と答えた人の場合、何年あとかという質問に対して、半数以上が「1、2年のうちに終わる」といっている。ただし、16ビットパソコンがもっと安くなればという条件つき。その次に多かったのが、「MSXが、売れなくなればそこで8ビットパソコンはなくなる」という意見。MSXが最後の砦ということか。

少なくとも、現在8ビットパソコンの新型が出ないことが即、8ビットパソコンがなくなるという見方はしていないようだ。ただ、現在の8ビットが主流である時代は近いうちに終わりをつげ、8ビット機は入門者用として残るという考えは多くの人がもっている。

これから先、8ビットパソコンは、今までの乱立時代を終え、アップルのようにソフトの爛熟期を迎えることになる。だが、やはりメモリー、スピードがネックとなるので、プログラマーとしては16ビットの制約の少ない世界でプログラムをしたいようだ。多くのユーザーがいるPC-8801SR以降のパソコンについては、VAが出てきても、生き残るであろうというのが、今回のアンケートによって得た感触である。ソフトがなければただの箱であるが、逆に新型が出なくなってもソフトハウスとユーザーしだいで生きのびることは充分できるわけだ。

ご協力いただいたソフトハウス

アルシスソフトウェア・NCS・キャリーラボ・クリスタルソフト・ゲームアーツ・システムソフト・シンキングラビット・T&Eソフト・テクノソフト・dBソフト・日本テレネット・日本ファルコム・ハミングバードソフト・BPS・ビクター音産・ファンプロジェクト・ブローダーバンドジャパン・ホットビィ・マイクロネット・リバーヒルソフト

(以上50音順) ありがとうございました

8ビットパソコンに明日はあるか!?

ポプコム編集部と、人気ソフトハウスのプログラマー100人のアンケートから、「ぜひつくってほしいパソコン」を絵にかいてみた。今はまだできないけど、近い将来きっとこんなパソコンが出るはずだ。X68000も吹っ飛ぶぜ！

キーボードのかわりにユーザーはヘッドホンタイプの脳波コントロールシステムをつけなければならない もちろんワイヤレスでユーザーはつけているのを忘れるくらい軽い。又疑似体感システムの開発によりシューテングゲームがよりリアルなものになった。

レーザー投影式のヘッドアップディスプレイ ホログラム処理のため3Dである。又、周囲の状況により自動的に最適な明るさに調整される。

基本的に現在の戦闘機に付いている光学照準器と同じである。

FULL ANIMATION OK
COLOR DODOMEIRO OK

ボディーカラーはフルオーダー制をとっており購入したその場で好みの色を指定できる。

デイスプレイのコントラストやCDのスピード・PCMのトラッキングなどの微調整を行うためのスイッチ類。CDソフトのためのグラ・イコやサラウンドモニターもある。

時計と各種インジケータ類 パソコン通信時の感度や現在の可動部分が一目でわかるようになっている。

小型モニター メインディスプレイの他に計算内容やTVを見ることができる。

メインディスプレーユニット。

マウス（マイク付なので音声対応型）

普通の電話 ただし通信性能は現状のものより数段上

1MBディスクドライブ 現在のものと内容は同じ。

CDROM用のスロット トーゼンCDソフトなどもたのしめるようになっている。

ハードディスク.

通信施設の充実により映画なども見ることができる（レンタル）

ユーザーの体の調子とコンピュータの周波数を相対的に見るモニター。特に体感ゲームのとき.必要となる.（個人差があるため）

CD用の操作キー

ジョイスティック用端子 1度に4つまでつなぐことができる。ジョイスティックはオプションで数10種。

ボリューム調整用ツマミ。あまり必要なものではない。

ヘッドホン端子 ここにヘッドホンをつなぐと自動的にヘッドホン専用の"音"に切り替れる。疑似サラウンドも可能である。

いやー、海王星戦域でてこずっているダマシだったりする。勝てない勝てない、困った困った。今月は全機改修したのに、あんまり強くなんなかった。もうしばらく海王星とおつき合いだぜ。

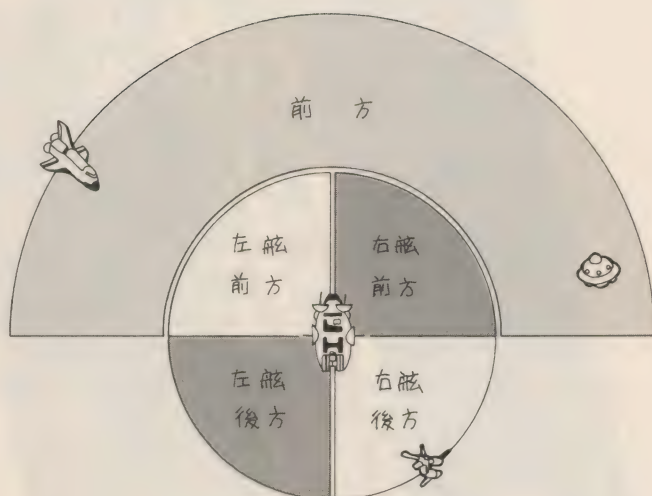
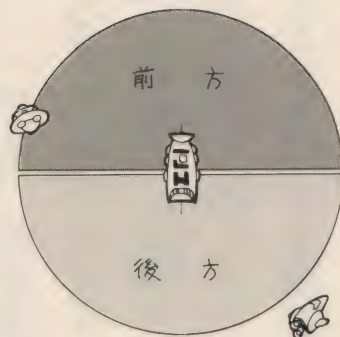
ポプコム分遣隊、これからが正念場！

海王星戦線で停滞

ポプコム分遣隊は、海王星戦線において、敵UEの攻勢の前にどうしても決定的な展開を得られずに、はっきりいって困ってしまっている。かなりイイせんまでは押しこむのだが、ここに至って、損害、被撃墜率が赤マル急上昇。あとチョットというところまでいって全滅するという展開をくり返している。

最大の要因は、敵UEの機体がはっきりそれとわかるほど強くなっていることだ。いよいよ主力部隊が出撃してきているということか？　UEは、前方と左右側方に長射程の陽子砲をもつ重武装型を多数くり出してきている。いずれも速力はおそいので、デコイを使うわれわれは、容易に前線を敵空母に近い深い位置に設定できるのだが、敵戦闘艇と相打ちになるケースが多く、しだいに前線が押しもどされてしまう。

敵戦闘艇の照準が正確になってきていること、また、われわれの側の追尾能力も向上していることで、相打ちに

●アートディンク　PC-9801VM/VF/E/F/M/UV(E、Fは要増設メモリー、Eは要漢字ROM)　5インチ2DD/2HD、3.5インチ2HD　9.500円　PC-8801mkIISR/FR/MR/TR/FH/MH、88VA　5インチ2D　7.800円

レーダーレンジとエリアの関係。

最低レーダー2個で全方位を探知。

なるケースがふえているようだ。パターンとしては、敵が長射程を利用して、遠くから陽子砲を発射してきているところへ、吸いこまれるように味方の戦闘艇が機動して撃墜され、直前に撃った陽子砲が敵戦闘艇を道連れにする。

これでは、1機で敵戦闘艇を1機しか落とせないということになって、非常に効率が悪い。前線が味方空母からはるかに遠い位置にあるため、補充の戦闘艇を発進させても、前線に到達するまでに時間がかかりすぎる。

そこでダマシはまず、操舵プロセッサーを一部改造した。敵機が左舷前方の近距離において接近中ならば右旋回、敵機が右舷前方の近距離において接近中ならば左旋回、という2行を加えてみたのだ。通常と反対の機動、つまり前方から接近中のときに限って遠ざかる方向へ旋回する。ねらいとしては、敵戦闘艇に対してジグザグに蛇行しながらアプローチして陽子砲発射可能位置につけようというものだ。

実際に飛ばしてみると、確かに相打ちは減った。というより、敵機を撃墜することが減った。そのわりに生存率はたいして高くなっていないようだ。敵機を撃墜しないから、危険率も減少するわけもなく、なんの問題解決にもなっていない。入念に組み上げた命令をイージーに改造したのがいけなかったのだろう。これからは、本格的に相手の攻撃をさけながら追尾するという難題に取り組まねばならないだろう。

第2世代の機体開発

というわけで、プロセッサーに打ちこむ命令ルーチンの組み方を考え直してみようとなった。これまでの経験から、最も重要なのは操舵プロセッサーであることはわかっている。各機体の性格は、パーツの搭載状況ではなく、操舵プロセッサーの命令によって決まってしまう。パーツの数と位置は、速度と旋回率、そして攻撃パターンを定める。攻撃プロセッサーは、その機体ごとに、なるべく攻撃のチャンスがふえるように組めばよい。

戦闘艇設計の手順は、まずハードウェア工場である程度ベースとなる機体を組み上げておいて、ソフトウェア工場で陽子砲と照準センサーの配置に合わせて、攻撃プロセッサーを組み上げてしまう。攻撃プロセッサーの命令は機体のデザインが大幅に変更されないかぎり、射程の調整程度ですむので、先に仕上げてしまったほうがいい。命令を組み上げた結果、不要になったプロセッサーや、役に立っていないセンサーがあったら、機体からとりはずしておくのを忘れずに。照準センサーは向いている方向直線上しか感知しないので、接近する敵機に対し見越し角をつけて陽子砲を発射するなどということは不可能である。攻撃ルーチンは、できるだけシンプルなほうがよく機能するようだ。

操舵プロセッサーは、まず機体の機動パターンを想定するところから始めないといけない。敵機を追跡して攻撃する戦闘機のような機動か、あるいは、側方に向けた砲で、並行する敵に弾をあびせかける戦艦のような機動かのだいたい2パターンに分かれる。前者ならいかに正確に追尾できるか、後者なら効率よく敵に側面を向けるかが、問われる。

ところで、測距レーダーの数と方向の組み合わせが、ちょっとわかりにくいと思うので、説明を加えておく。

レーダーの探知範囲は、向いている方向を中心に左右90度。かりに左舷にレーダーが1つあれば、機体の正面から後方まで、左舷方向の半分をカバーする。つまり、左右にレーダーを積んでいれば、死角となるところはない。これは、前後にレーダーを積んだときでも同じ。ちなみに、真っ正面は左舷に、右舷真横は前方に、真後ろは右舷に、左舷真横は後方に属する。

同方向を向いたレーダーの数を2基にするとレンジが1.4倍になり、操舵プロセッサーの命令コードでは中距離に相当する。気をつけないといけないのは、レーダーが1基しか積まれていなくても、中距離や遠距離のプログラミングが可能で、何の警告メッセージも出ないことだ。実際には、遠距離とは遠距離以下のことで、中距離以上遠距離以下のことではないので、不都合はないのだが、こみ入ったプログラミングでは正確に把握していないと問題となる。たとえば、近距離と中距離などを使い分ける場合、中距離の記述が命令順位の高い位置にあると、同じ条件

の近距離の命令は絶対に実行されないことになる。近距離にいる敵に対しても、中距離以下という条件が適合してしまうからだ。基本的には、命令は近い順に記述しておくとまちがいない。

それから、隣接する2方向にレーダーをもっている場合、操舵プロセッサーでは右舷前方と左舷後方といった記述が使える。このときのレンジだが、どちらを向いているレーダーの数も同じなら問題はないが、数がちがうときは、少ないほうだと思えばいい。

図に前方にレーダーを2基、左右に1基ずつ搭載した場合の例を示した。前方に関しては中距離まで届くが、右舷前方と左舷前方は近距離しか届かない。右舷前方と左舷前方に中距離の記述をした場合、近距離以上に関しては無視され、近距離以下に関しては問題なく機能する。右舷と左舷は当然近距離の範囲しか探知しない。

さらにつけ加えると、右舷前方と同じ条件で、右舷前方よりも低い命令順位に置かれた右舷に関する記述は、意味としては右舷後方と同じになる。右舷の前半分は右舷前方で実行されてしまい、右舷の記述まで下りてこないからだ。これをうまく使うと、後方にレーダーをもたなくても、後方を探知することができる。

もう1つ注意すべき点。暗黒域に関する記述は、航法プロセッサーで行うが、じつはレーダーは必要ない（機体内に備わる重力傾斜計でレーダーとかかわりなく機能する）。よって、つねに左舷前方、右舷後方といった4分割方位の記述が使える。それから、これがいちばん重要なのだが、弱重力、中重力、強重力という条件は、それぞれの重力の範囲を示していて、操舵プロセッサーのように中距離以下というのとは異なる。弱重力で回避する記述をしておいても、中重力の範囲まで引きずりこまれたならば、機能してはくれない（アートディンクの人の話によると、弱重力と中重力の間を行ったり来たりしながら飛行するプログラミングが可能になるのではないかと、そういうふうな処理にしたとのこと）。

そして現状

海王星戦線は、今まででいちばん奥行きがある。そのため、速度差のある機体では、前線への到着時期に大きな差が開き、後続が到着するまでに先発隊が全滅してしまうこともありえる。そうすると、せっかく敵空母近くに確保した前線が、押しもどされてしまうのだ。

ダマシは、結局いささか消極的戦法に出ることにした。デコイにレーダーと操舵プロセッサーを積み、敵の機体を探知したら回避するようにプログラミングした。これは先発隊が到着する以前にデコイが撃墜されてしまうことへの対策である。さらに、全機のレーダーレンジをのばし、操舵プロセッサーを見直して近距離で接近中の敵機は回避し、攻撃行動は中距離を基本とした。大型機は搭載するパーツ数がふえ、メインエンジンの数が減って、かなり速度が犠牲になった。小型機に関しては、相変わらず被撃墜率が高い。

前号と比べて、戦闘が展開している位置がぐっと、敵空母の防衛ラインに近づいているだろう。しかしこれでもUEを冥王星戦域に押し返すには至っていない。

ダマシはまだやせガマンをして、補充の機体を飛ばしてはいない。来月までに海王星が突破できないようならアートディンクの佐古さんに教えてもらった、御法度の戦術を使わねばならないだろう。いずれにしても、期待にそうような展開としたい。

PC-88版続報

8ビット・バージョンの先頭バッターとして、ついに、PC-88版が発売された。

対応機種は、PC-8801mk II SR以降で、PC-8801およびPC-8801mk IIでは作動しない。ご注意のほどを。

多少重複するが、PC-98版とのちがいをもう一度、列挙しておこう。

プレイヤーがデザインできる機体は全部で4機。パーツの搭載箇所は28で、すべて98版の大型機と同じということになる。

機体についての唯一のちがいは、プログラミングがプロセッサー1つについて3行と減ったこと。操舵プロセッサーと攻撃プロセッサーについては最大9行、航法プロセッサーは飛行経路に1個とられるから暗黒域のプログラミングは6行までとなる。命令の記述は、より効率のよいものが要求される

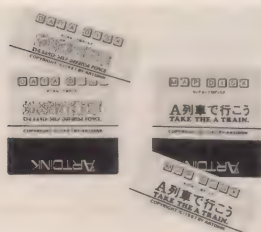
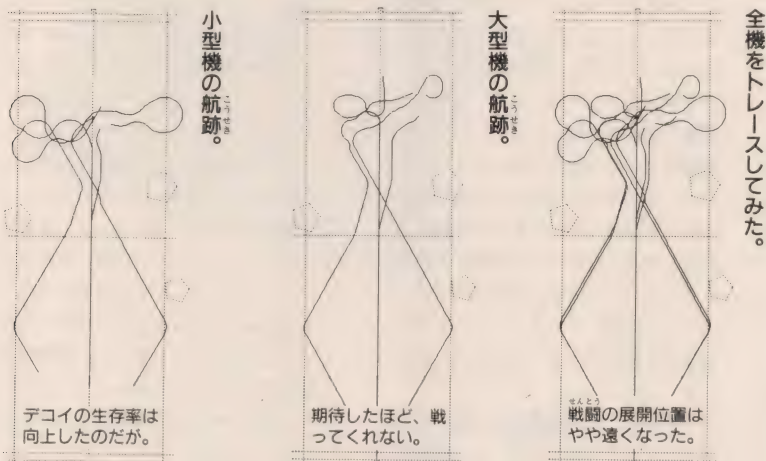
小型機の航跡。

デコイの生存率は向上したのだが。

大型機の航跡。

期待したほど、戦ってくれない。

全機をトレースしてみた。

戦闘の展開位置はやや遠くなった。

アートディンクに、パッケージに入っているユーザー登録はがきを送り返すと、データセーブ用ディスクにはるラベルを送ってもらえるよ。

まだからっぽのハード工場。

多少キー操作の反応がおそいが、あせらずプレイするぶんには気にならない。

コピーしてから改造。

ソフト工場

航法プロセッサー。

攻撃プロセッサー。

操舵プロセッサー。

破線の4角が敵機。

初戦果！（あとは衝突）

なんかヤバイなぁ。

コマンド・センターにもどるたびに、戦果が報告される。

だろう。もっとも、敵UEも条件は変わらないから、それはそのままゲーム上でハンデとなることはない。

機体のデザインにおいて、プレイヤーの手数を減らすべく、新たにコピー機能が加えられた。ハード設計画面の端に、コピーバッファーが設けられ、1機分の設計図を保存しておける。ここからハードもソフトもいっしょにコピーされるから、完成された機体を保存しておけば、コピーされた機体もすぐに出撃可能である。

とはいえ、コピーに関しては問題もなくはない。まったく同一のデザインの機体を発進させると、戦闘が経過するにつれ、1カ所に集まる傾向があるようだ。発進時期をずらしても、あるいは発進角度を変えても、やはり戦闘が長引くと、だんだん密集してくる。これは、味方機との衝突や、流れ弾による被弾など、非常にぐあいが悪い。速度と旋回率が同じなので、いったん密集すると、なかなかはなれてはくれない。便利なので当然コピー機能を活用すべきなのだが、できるだけ細かく修正、改造したほうが、展開が有利になるだろう（このことはアートディンクの人も指摘していて、まったく同一の機体で戦闘することはすすめられないといっている）。

それから、機体の名前も同時にコピーされてしまうので、ゲームに慣れるまでの間でも、せめて機体の名前だけは変えたい。

各戦線のほうも、8ビット版は実行速度の関係もあって、奥行きが少し短くなっているという。プレイ時間の調整と、展開を少しでもダイナミックにしようという意図からで、確かに敵機と遭遇するまでのいわゆる待ち時間は、とくに気になるほどでもない。というより、98版でもこの待ち時間はけっこう長いわけで、よくも悪くもこのゲームの特徴といっていい。その先の作戦を考えたり、特定の機体を追いかけて、暗黒域の回避プログラムの働きを確かめたりと、すべきことはいろいろとある。あるいは、完全にほっぽっておいて、勝手にティータイムしといてもいいし。ほかのシミュレーションゲームのように、コンピュータ側の思考時間で待たされているわけではなく、プレイヤー側の機体もちゃんと移動しているので、神経質にイライラするということはない。

コントロールセンターでは、ズームアップとAUTOがなくなったが、これはあまり使わない機能ということで、影響ナシ。ふえたのは機体ごとの撃墜数と、ESDF、UE双方の損害の表示。これはぜひ98版でもほしい機能だ。相手を何機撃墜したかは、ゲームの勝利条件とは直接は関係ないが、プレイヤーとしてはやっぱり気になることの一つ。どんなデザインの機体が生存率、撃墜率が高いかがわかるので、大いに機体設計の参考になる。

さて、以後の8ビット・バージョン開発の予定なのだが、X1 turbo版が7月とアナウンスされているから、今月中には発売になるかな、というところ。さらにFM版も続けて開発していくということなので、期待していていいだろう。

8ビット版が続けて発売されていくようなので、デザイン・トーナメントはひとまずおあずけになってしまった。というのも、せっかく機種、ユーザーもふえることだし、もし可能ならばすべてのユーザーを巻きこんでのトーナメント形式にしたいからだ。実現の可能性はまだまったくわからないが、アートディンクの人と相談していきたいと思っている。

前号のカラーリング・コンテストはこの原稿を書いているいま、すでに気の早い応募が舞いこんできている。来月号での発表は、盛大にカラーページで行う予定。ダマシとしても楽しみでしかたがない。 ◇

円丈のドラゴンスレイヤー

見よこの切れ味！
狂気のメッタ斬りレポートだっ！

三遊亭円丈

年末発売をめざし凄絶なる『サバッシュ』企画会議がきょうも開かれる。高座で鍛えぬいた円丈師匠の大音声が、ひときわ大きく編集部内にとどろきわたり、気分はいやがうえにももりあがるのだ！

イラスト／ツトム・イサジ

FMユーザーよ、直訴状を！

見た？　7月号の『サバッシュ』の特集！　ドドーンとカラーページで、スゴかったろ。カラーページだョ。ワシなんか、3年間原稿書かしてもらってるけど、ズーッとこのモノクロのページだョ。情けないねェ。一度でいいからカラーページに出張したいと思ってんだけど、このモノクロページに幽閉されちゃってんだ。紙はセコいし、ツヤはないし、においはちがうし、もうイヤだネ。これは、編集長の魔法で閉じこめられてんだネ。もう無期懲役になったって感じ。

それはともかく、『サバッシュ』はエライ。しかし、それにしても編集長はヒドイョ。先日、『サバッシュ』の会議をやってるときに読者から、問い合わせの電話が入ったんだ。

「今度の『サバッシュ』はFMで売り出されるんですか？」

すると編集長は、

「アッ、それね。円丈さんにきいて！」

ヒドいョ。88で出すことが決定してんだから。それだってワシの意思じゃないんだもん。それはないョ。今や問題は移植するときの2番手をX1にするかFMにするかなんだョ。だから、FMで出してほしいと思うユーザーは、編集長に直訴状を書こう！　そうすれば、2番手としてはFMが有力になる。ワシなんか5通も直訴状書いちゃった。

それはともかく、今回はサバッシュ会議の内容と、とりあえず決まったことを報告しよう！

ののしり合い!! サバッシュ会議

ワシが、今度ポプコムから出す『サバッシュ』のゲームライター円丈じゃ、ヒャッ、ヒャッ、ヒャッ。イヤァ、一度こう書いてみたかった／

そこで目下、毎週このシナリオをプログラム化するための会議が開かれているが、おそろしい。サバッシュ会議はおそろしいのだ。

会議の出席者は５名／

(１)パソコンゲームソフト業界No.２(？)の名プログラマー。じつはこの人、アクションゲーム好きのRPGぎらい／　これが困るんだョ。なんせ、『サバッシュ』は完璧なRPGなんだから……。

(２)RPGぎらいのプログラマーとコンビを組んでいるゲームデザイナー。すごく気が弱いのか、カメラを向けると顔を隠す／　刑務所でも脱獄したんじゃないのかねェ。

(３)ご存じJ.D.氏。この『サバッシュ』をよりよき道へ導こうとするプレイングマネージャー。

(４)プロデューサーの編集長／　もしこのゲームが売れたらどうしようと思う半面、売れなかったらどーしようと、強気と弱気が心の中でいつも格闘しておるツラーイ立場にある人。

(５)ワシ、ゲームライター／

以上の５名で会議が行われるが、もう会議自体がサバッシュ（戦い）なのだ。会議が始まるまでは全員が紳士／

「どーも円丈大師匠／」

「これは、J.D.先生ですか。相変わらずお元気そうで、それにどうも編集長さま／」

てなぐあいに和気あいあい、おたがいを尊敬し合ってアイサツが交わされるが、開始のゴングと同時に態度は一変する／

ふだんは仲のよいプログラマーとデザイナーのいがみ合いや、円丈VSプロデューサーの格闘／　円丈VSJ.D.の60分１本勝負は行われるワ、プログラマー・デザイナーコンビVS円丈・J.D.組の戦いやら、もう大混戦／　大激論６時間半の末、終わってみたら何も決まってなかったりして。もうイヤ／　もうヤケクソで、ゲームライターをやめて100円ライターになっちゃうぞ。

会議の終わりにプロデューサーはポツリといった。

「イヤ、こーゆー積み重ねが大事ですョ」

ホント、いいコトいうねェ。

こう書くと、ほとんどシナリオ部分ができてないみたいだけど、とんでもない。シナリオは85％はできておる／　大学ノート10冊分に相当するシナリオはすでにある。

結局、問題はメモリー／　みんなメモリーが悪いのョ。今度のゲームはディスク３枚組の予定／　３枚といえば多そうだが、わずか１メガ半。ファミコンで２メガのロムが使われてるご時世に１メガ半だぜ。ホント、これからのディスクは４メガほしい／　メーカーさん、頼むぜ。

「ホンじゃ、ディスク６枚組でいいじゃん」なんて声が出そうだが、３枚でもディスク差しかえが問題なのに、６枚になったらどーすんの？　もう10秒おきに、「ディスクAとCをとって、BとEを入れてください」なんて出たら、RPGじゃなくて、ディスク差しかえアクションゲームになっちゃう。そのギリギリんとこが３枚というわけなんだ。

この『サバッシュ』は、とにかくボリュームのあるゲームだ。もし、ビジュアルに凝って絵をきれいにし、シナリオも全部生かせば、５メガはほしい。でも、実際あるのは１メガ半／　3.5メガ足りんのョ。１メガ半に何をどー入れる／　ここにメモリーぶんどり合戦が始まる。

ここでまずライターのワシとしては、絵を少し落としてもシナリオをたくさん入れたい。デザイナーは、ほかのゲームに負けないきれいな絵を……と、ここでまず対立する／　しかもデザイナーとプログラマーの間でも、

「だってその絵のデータのために、メモリーをこれだけ食われたんだぜ、そりゃムダだョ」

「そーゆーけど、これはビジュアルでないときついぜ」

なんて、ここでも対立／　しかし、多少絵の部分を落としても、シナリオを優先させるというのが、プロデューサー、プレイングマネージャー、ワシの共通した意見で、これが曲げられることはない／

とにかく、これに限らず５人でよく対立するんだ。

タイトルをめぐる対立

円丈と編集長が対立し論争を戦わしたのが、タイトルについてだ。

あの『サバッシュ』、じつはワシきらいなの／　どーも『サバッシュ』という語感にパワーが感じられない。そこでワシがすすめたタイトルが『バラルバール』。意味は、海の門。これに対して編集長は、

「バラルバール？　バ／　きたない感じだネ。そこへいくと、サバッシュ／　いやァ、いいなァ」

「でも、サバッシュは弱い／　そこへいくと、バラルバール／　バが２つあるから一度に覚えられなくても、２度目には覚える。それに比べて、サバッシュ／　シュはぬける感じでよくない」

「イヤ、サバッシュ、いい／　好き。もう７月号でも発表しちゃったし、決まり」

「でも、これは一度編集部内でどっちがいいか、投票でもして決めたら？」

「イヤ、それやったら全員一致でサバッシュだったョ。ハイ、確定／」

ホントかョ。全員一致なんてとても信じられんョ。でも去年、ワシの出した『ご乱心』って本がケッコウ売れたけど、あのタイトルもきらいだったが、あれは主婦の友社のほうでつけた名前。しかし、それがヒットした。まァ、いいか／なんて、そのへんは気楽に考えることにした。そう、『サバッシュ』イイ／　『サバッシュ』の名前を悪くいうヤツがいたら、ワシが許さん／　怒るぞ。でも、『バラルバール』だともっとよかったネ。

キャラの表示方法をめぐる対立

次にもめたのがこれ。なんせ５人で戦うRPGなんだけど、５タイプの職業から好きなのを何人でも連れていけるワケ。

主人公とビリンチ４人なんてことも考えられる（このビリンチとは何か？　買えばわかる)。そのとき、そのメンバーをキチンと表示しなくちゃいかん。これがなかなかむずかしい／

まずプログラマーから出たのが、

「そんなパターンを１つ１つ全部もったらメモリーが大変だから、シンボルでいいんじゃない？」

シンボルとは、５人で歩いていてもそのシンボルとして１人だけ表示するコト。

これには円丈・J.D.コンビが猛反対／

「いや、今のRPGで５人のうち１人だけ表示なんて、とても許せん、恥を知れ、恥を／」

「でも、『ドラクエII』みたいにぞろぞろつながって歩く、金魚のウンコ方式はイヤなんだろ／」

「あたりまえだ、『ドラクエII』は３人だからまだいいが、今度は５人。それがぞろぞろはダメ／」

「そうそう、ウンコが長すぎる」

「じゃ５人ゴミ方式はどう？　１人分のキャラの中に５人かいちゃう／」

「でも、見にくくない？」

「そりゃ見にくいョ、ゴミだもん」

「そりゃダメだョ。本当はネ、５人が完全にてんでんバラバラに歩いていて、あるヤツがおくれたり、くっついたり、寄り道したりしながら先頭者のあとを行く／」

「そりゃ、むずかしいョ」

「できないの？」

「やってできないことはないけど、それだけでディスク３枚がほとんどいっぱいになっちゃうョ。５人がただ歩くだけのゲームでよかったらね。それやる？」

「いい／　やんなくていい／」

といったところで、最終案は金魚のウンコ方式とゴミ方式の中間で、名づけて金魚のゴミ方式／　イヤ、苦労したぜ。

実際にプログラムを組むとき、それまでたいして考えていなかったコトも問題になる。たとえば、マップは原則的には上から見たものだが、それじゃ見にくいからやや横から見た感じか、ななめ横にしようという話になったが、ワシの作ったシナリオ自体が変更されるわけじゃなし、どーぞご勝手にと思ってたわけョ。ところが、このゲーム、カベをドンドコこわして先に進めるんだけど、このカベをこわすときに問題がイロイロ出るというので、結局真上からのマップに決定／　コーユーことってシロウトにはわからんねェ。

それにまた、今のパソコンの性能のセコさも思い知らされたねェ。プログラマーがいうには、

「５人が歩いてる１画面は、こんなもんだネ／」

「エッ、そんな小さいの？　だけどパソコンの画面はもっと大きいじゃない／　マップ上を歩かせるんだから、フル画面のほうが気持ちいいじゃない」

「それが、今のパソコンにはできないの。フル画面でスクロールさせると、ガックンガックンとブレちゃうの／」

いや知らなかった。パソコンのスクロールするゲームには、なぜフル画面のものがないのかと思ってたんだけど、みんなハードのセコさからきてたんだ。いや、プログラマーも苦労してんだネ。

アイテム表示をめぐる対立

それから意外と対立すんのが、ワシとJ.D.氏／　よく考えるとたいしたコトじゃないのに大激論になる。その例がアイテムの表示法／　J.D.氏がいった。

「やっぱ、見つけたアイテムはビジュアルで表示したいネ」

「イヤ、メモリーのムダムダ／　もう、とんでもない、字だけで十分」

「でも、宝箱をあけたら、やっぱりアイテムが見えないとねェ、フンイキが……」

「イヤイヤ、〝ナントカを見つけた〟で十分／」

「円丈さん、そーゆーもんじゃないョ／」

「イヤ、絶対ムダ、もうムダの固まり」

いや、こんなのたいした問題じゃないんだけど、もめるんだネ。それで、アトでよく考えたらワシの勝ち／　シナリオを思い出したら宝箱からは現金しか出なかった。ワッハッハッ／

でも、どっちにしろアイテムは全部で200をこえそうだから、それをすべてビジュアル表示するのはメモリー的に不可能になるだろうネ。しかし、こんなことも、５メガもありゃみんな解決することだ。ホント、メモリーがほしいねェ。

地上マップの大きさをめぐる対立

プログラマー対円丈・J.D.組が対決したのが、地上マップの大きさ／　J.D.とワシがいった。

「そりゃ地上マップは大ききゃ大きいほどいいねェ／」

「でも、そんなに大きいと飽きるョ」

「飽きない、飽きない／　ゼーンゼン飽きない」

「そんなんで、おもしろいの？」

おもしろいんだって／　だからアクション好きのプログラマーはイヤなんだョ。RPGは大きなマップを歩きまわるトコがおもしろいんだ。

するとプログラマーがいった。

「じゃァさァ、レーダーでいこうョ。画面に全体の縮小マップを表示して、現在いるトコをドットで表示する／　どう？」

「何ィ考えてんだ／　そんなんじゃRPGになんないョ」

「ヘェーッ、RPG好きのヤツは暗いネ」

「うるさいんだョ」

イヤ、このプログラマーには目を光らせてないと油断できないョ。５人のRPGを、５人でジャンプするアクションゲームにされたりしたら困るからねェ。

とにかくいたるところに対決のネタが転がっている／

漢字ロムかオリジナル書体かをめぐる対立

表示する文字をどーするか／　プログラマーがいうんだョ。

「あッ、それ漢ロムを使ってサイズを変えて表示しようと思ってんだョ／」

「イヤ、そりゃダメッ／　今のゲームはオリジナルのフォント（書体）を作るのが常識だョ」

「ウーン、でもメモリーと時間がねェ」

「でもオリジナルの書体を使うと、ゲームの格がぐっと上がるョ。オリジナルフォントを作れ／」

「ウーン…………」

「これからはオリジナルの文字、書体だ」

「……………………」

「オレなら絶対作る／」

「……………………」

突然自閉症になっちゃうんだョ。まいったねェ。とにかくこの会議、１回休むとどーなるかわからん。ワシは絶対出るぞ。たとえコレラになろうがエイズになろうが出席する／　出席してみんなにうつしてやる。

円丈のサバッシュギネス

とにかくこのゲーム、スケールのでかさとボリュームの大きさでは群をぬいている！　プログラマーにゲームの説明をしていると、顔がだんだん青ざめてくるんだョ。

「エッ、そんなコトまでやるの？　このゲーム、ギャーッ、ふつうのゲームの3本分じゃん！」

「だからディスク3枚組なんだョ。それからね、ここんトコで……」

「エッ、コレもやるの？　メモリーが、オレのメモリーが！」

って顔がひきつってくる。ワシのねらいは、3枚に書きこめるだけ書きこんで、気がついたら2バイトしかあきがなかった、そんなディスクに仕上げたいんだ。

●拡大マップの種類世界一

多いんだョ。トリデ、ほこら、ミナレット、カナート、町、トンネル、ジャミイ、廃墟、門、城、滝、バラルバール、シーホール、世界の果て！　何ィ、ミナレットとかカナートとはなんだだと？　心配すんな、買えばわかるぞ！

どー、この種類の多さ！　このなかでユーザーは好きなトコへ入って遊べばいい。あのアイテムないとここへは行けないとゆーことはあまりないから、自由に遊んで！　もちろん一部には制限はあるョ。それがまったくないと、ゲームにメリハリがなくなっちゃうから、最低限の制約はある。

●拡大マップのトータル5万画面と決定！

5万だョ。どーだ、少しは目が覚めたかネ。ビックラこいたかネ。ゲームになれば実際には半分ぐらいに落ちるだろう。なんせ、そこに秘密やらしかけやらをゴチャマンと入れるから、そのデータ量が膨大になるもんでネ。べつにワシがひとりで決めたことじゃない！　サバッシュ会議で決定したことだから安心していい。

●地上マップの大きさ、8×16m！

合計128m²だョ。つまり8×8mのエリアがそれぞれディスク2枚に入るわけだ。この世界が『サバッシュ』の大きさなんだ。いやァ、デッカイと思う読者もいるだろうけど、ハッキリいってワシは不満だ。頭の中で想定していた広さは、そのさらに9倍の24×48m！　この大きさなら、どーだ大きいだろうと胸を張れる。8×16m、けっして小さくはないが、実際のマップ上を歩いていると、そんなにデカさは感じないだろうネ。海もあるしネ。しかし、なんせメモリーがないんだ、メモリーが！　ワシャメモリーがほしい。

●エンディングが3本！

べつにこんなコト自慢したってショーがないんだ。問題は中身だからネ。エンディングが130本あったって意味がない。でも、いちおう3本！　とにかく、RPGは最後の敵をたおすとハイそれまでなんて終わっちゃうけど、このゲームではそれをしたくなかった。とにかく、高い金出してユーザーに買ってもらうわけだから、十分に楽しんでほしい！　骨までスープにして飲んでほしい。そーゆー思いがエンディング3本になったわけ！　そう、わかってると思うけど念のためにいうと、最終的な敵をたおしたときに出てくるエンディングは第1回目のエンディングだョ。これでやめたいユーザーはやめりゃいい。

でもやめられんわなーァ、なんせユーザーには宿題が残ってる！　しかもいっぱい。そこでガンバッて2度目のエンディング！　これがいちおう本当のエンディングだと認定してる。しかし、なかにはまだアイテム集めや金集めをしつこくやるユーザーが、トーゼンいるワな。そーゆーしつこいユーザーは多分、3回目のエンディングを迎えるだろう。運がよきゃァねエ。やりたいユーザーは、しつこくいつまでも続けられるゲーム。それが、『サバッシュ』なんだネ。

●1000時間のゲーム

この1000時間は何かというと、ワシがこの半年間『サバッシュ』のために費やした時間だョ。もうほとんど、この『サバッシュ』だけを考えてきた。だって1000時間もマクドナルドでアルバイトしたら、大変な金額になるぜ！

ハッキリいって、損得ずくでやったらやってらんないョ。それはもう、円丈のプライドと、ひたすらいいゲームが作りたいって一心で作った。しかもその1000時間、自分だけで考えたわけじゃない。いろんな人に相談もしたし、反省に反省を重ね、ホントにこれでいいのかと問い続けた1000時間！

ワシははっきりいって、単なるRPG好きのシロウトのおじさんだ。しかし、『サバッシュ』に関するかぎり、1000時間かけたプロなのだ。

いったい、最近のゲームでプログラミングに入る前に1000時間も考えたゲームがあるだろうか！　ないと思う。小さなトリデの1つのマップでも、気に入った形になるまで何度でも書き直す。1つ1つのトリデにそれぞれ個性をもたせたい。円丈の魂を吹きこみたい！と思ったのだ。大きなトリデ1つに14時間かかったこともある。それは、発売後実際にゲームをしてトリデに入ればわかることだと思う。円丈のゲームのマップには、わけのわからん迷路はない。まァ、迷路好きのユーザーのために、一部はあるけどネ。迷路じゃなく、カベもどんどんこわせるんだけど、先には進みにくい！　こんなの作れないョ。だから一部にはこわせないカベもある。こーゆーマップだから苦労する。

それに、町の中でのどーでもいい会話に15時間！　べつにゲームにゃなんの関係もない、ジョーダンみたいな会話に15時間もかけたんだぜ。スミズミにまで神経の行き届いたゲームになるはずだ。

このゲームの大目標は、RPG好きのユーザーの作った、ユーザーサイドに立ったゲーム。少しマジになったけど、あんまし冗談ばかり書いているとホントに『サバッシュ』ってRPGなのか？　なんていわれるからネ。

●会話数およそ1000！

スゴイねエ。アドベンチャーなみだネ。とにかくふつうのゲームの3本分が目標だからねエ。

●得られるEXPが最高21万！

これまたスゴイねエ。最初のころのEXP(経験値)が5！　そして戦闘で得られる金が最高40万ティラ！　これは最初いちばん低いときで500ティラ。

●最初主人公が持ってる金が8万ティラ！

売ってるロングソードが1500ティラだから50本は買えちゃう！　しかし、こんなに所持金があっても、金では苦労するんだ。いつもいつも金がほしいと思うゲームなんだ。どーしてか、ハッハッハッ、もちろんゲームを買えばわかる！　これぱっかりだネ。

でも今からゲームの内容を細かく説明してたら、発売のころは『サバッシュ』の裏ワザ大発表になっちゃうもんね。☒

わくわくサウンド倶楽部 18

今月の曲は、もうみんなよく知ってるよね。「哀愁のカルナバル」と「PINKのCHAO」。話は変わるけど、PINKのCHAOで思い出したのが、「ピンクの小猫」というTBS系のラジオ番組。これがセクシーでね。

哀愁のカルナバル
河合その子 X1turboシリーズ

PINKのCHAO
渡辺美奈代

PC-8001mkII, PC8801/mkII（以上サウンドボード必要）
PC-8001mkIISR, PC-8801mkIISRシリーズ

哀愁のカルナバル

久しぶりに、X1シリーズのミュージックプログラムが登場だ！

今年の2月に発売された曲で、河合その子ちゃんの「哀愁のカルナバル」。投稿してくれたのは、広島県の片桐信彦クンだ。

片桐クンは、今年の春、大学に合格したピッカピカの1年生だ。その記念として、今回このプログラムを送ってきてくれた。

さて、今回の作品は、「なめらかさをモットー」にする片桐クンだけあって、音切れもほとんどなく、スンナリときいていられる。また、ところどころにディレイ効果を使うなど、テクニック的にもアップしている。

ただ、たまに音が重なることがあるので、もう少しアレンジに気を配ったほうがよいだろう。

それでは、これからもがんばって、新しいプログラムに挑戦してほしい。

★　★　★

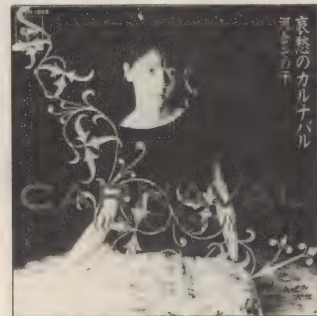
P.S.　片桐クン、今度東京に来ることがあったら、はずかしがらずに編集部へ遊びに来てね！

哀愁のカルナバル　プログラムリスト

```
10 'N.K N.K N.K N.K N.K N.K N.K N.K N.K
20 'N                                 K
30 'N Das ist eine "N.Ksoft".         K
40 'N   「ｱｲｼｭｳ ﾉ ｶﾙﾅﾊﾞﾙ」 Von S.Kawai  K
50 'N       Frau Kawai ist ein ewig   K
60 'N                       Madchen.  K
70 'N                                 K
80 'N.K N.K N.K N.K N.K N.K N.K N.K N.K
90 '
```

リスト続く

CBS・ソニー／07SH1868

```
100 '--- MAIN-SECTION
110 '
120 '--- JUMBI
130 CLS
140 DEFINT A-Z
150 '--- MAIN
160 GOSUB 390
170 FOR I=1 TO 2
180   GOSUB 710
190   GOSUB 740
200     ON I GOSUB 800,850
210 NEXT
220 FOR I=1 TO 6
230   GOSUB 1020
240     ON I GOSUB 1110,280,1110,330,1110,1390
250 NEXT
260 ENDE
270 '--- SUB-1
280   GOSUB 1140
290   GOSUB 740
300   GOSUB 850
310 RETURN
320 '--- SUB-2
330   GOSUB 1310
340   GOSUB 990
350 RETURN
360 '
370 '--- PLAY-DATA-SECTION
380 '
390 PLAY 92
400 PLAY 'V1104:V805:V1204'
410 PLAY 'R3-B3E3A5#G3#F3E3:R9:E9'
420 PLAY '#F3-B3#F3#G6R5:R9:E8R5'
430 PLAY 'R3-A3#C3#F5E3#D3E3:R9:-A9'
440 PLAY '#F3-A3#F3#G5A5B3:R9:-A9'
450 PLAY 'B3C3#F3#D5E5#F3:R9:-#G9'
460 PLAY 'B4D4B3A4C4A3:B3V10B1V12B1V11B1V12B3B1A3V10A6:D7C7'
470 PLAY 'R9:A7A0R2V12A3A2#G0A3:C9'
480 PLAY '#G2R0-B2R0E3#G2R0#F2R0-B2R0#F2R0#G3:#G3V12#G5#F0#G2V10#F3#F4R1#F0#G2:E
7#D7'
490 PLAY 90
500 PLAY 'E305#G3#F3#G3#C5#G5:V904#C9:05V9R3E3#D3E3R3E3#D3E3'
510 PLAY 'A6#G3A3#G3#F3E3:#F8#D3E3:R3E3#D3E3R3E3#D3E3'
520 PLAY 'R3#F3E3#F3-B5#F5:-B9:-#D3#D3#C3#D3R3#D3#C3#D3'
530 PLAY '#G5R3#F3#G3#F3E3#D3:-#G3E3E8:-E3#D3#C3#D3R3#D3#C3#D3'
540 PLAY 'E6R3:#C7:R3E3#D3E3'
550 PLAY 135
560 PLAY 'E5#F5#G5:#C8:R4E4#D4E4'
570 PLAY 90
580 PLAY 'B5A2R0A5R5#G3:-#F8-#G3-#F3:R3E3#D3E3R3E3#D3E3'
590 PLAY '#F5R5#F3B3#F2R0#F3:#D9:-#F3#F3E3#F3R3#F3E3#F3'
600 PLAY '#G8R5:V9-#G9V8-#G5:R3#G3#F3#G3R3#G3#F3#G3'
610 PLAY 'V1205R7:V1004:V1003'
620 '---
630 PLAY 130
640 PLAY 'E1#F1:E1#F1:R3'
650 PLAY '#G8#G3R3:#G8#G3R3:#C4#G4E3#C4#G4E3'
660 PLAY 'E6A7R3:E6A7R3:#C4A4E3#C4A4E3'
670 PLAY '#F6B6#F5:#F6B6#F5:#D4B4#F3#D4B4#F3'
680 PLAY 'A6#G6#D5:A6#G6#G5:E2R0E2R0E2R0E2R0E2R0E2R0#D2R0#D2R0'
690 RETURN
700 '
710 PLAY 'E6R3-#G3E5-#G3:#G7R7:#C4#G4E3#C4#G4E3'
720 RETURN
730 '
740 PLAY '-A7R5E3#D3:R9:#C4A4E3#C4A4E3'
750 PLAY '#D5E5#D3#C6:R9:#D4B4#F3#D4B4#F3'
760 PLAY 'C5R3C3#C3#D6:R6#G5+C6:-#G4#D4C3-#G4#D4C3'
770 PLAY 'E9:A9:-A4#C4E3-A4#C4E3'
780 RETURN
790 '
800 PLAY '#D5E3#D5#C6:B9:-A4#D4#F3-A4#D4#F3'
810 PLAY '-B7R3-B3-#G3#D3:#G7R3#G3#D3C3:-#G4#D4C3-#G4#D4C3'
820 PLAY '#D6#D5R3#D5:C9:-#G4#D4C3-#G4#D4C3'
830 RETURN
840 '
850 PLAY '#D5E3#F5E5#F3:B5+#C3+#D5+#C5+#F3:-A4#D4#F3-A4#D4#F3'
860 PLAY '#G6-B3#G7:E8E5:E4#G4B3E4#G4B3'
870 '---
880 PLAY '#G5R6#G2R0#G2R0#G2R0:E5R6V1005R0#G2R0#G2R0#G2:F5B3#G5R6'
890 PLAY 'A3R5#C3A3B5#G3:R0A3R5#C3A3B5#G2:#F6R7#A3'
900 PLAY 'A8R5:R0A5A2+#C3B3A3#G3#F3:B6+B5#F6'
910 PLAY '#G3R5-B3#G3A5#F3:R0#G3R5-B3#G3A5#F2:R5-B2R0-B2R0E7'
920 PLAY '#G8R5:R0#G5#G2B3A3#G3#F3F3:F5R3#C3-B3R3#C5'
930 PLAY '#F3R5#C2R0#C3#D5E3:R0#F3R5#C2R0#C3#D5E2:-#F7R5#F5'
940 PLAY '#F8R5:R0#F5#F2A0R0A0R0A3#G3#F3E3:E8R5'
950 PLAY 'A6#D2R0#D3E5#F3:#D5R6A5B3:-#D8R5'
960 PLAY '#G9:C9:#G3C3#D3#G2R0#G2R0#G2R0#G2R0#G2R0'
```

```
970 PLAY "B7A7R3:#D7C7R3:B7O2V10#C1#D1E1#F1#G1A1B1O3C1#C2R0"
980 '---
990 PLAY 132
1000 RETURN
1010 '
1020 PLAY "V12O5#G3#F3#G3#C5#G3A3:O5E3#D3E3R3E3#D3E3:O3#C0R0#C0R0#C2R0#C0R0#C0R0
#C2R0#C0R0#C0R0#C2R0#C0R0#C0R0"
1030 PLAY "A5R3A5#G3#F3E3:R3E3#D3E3A5E5:O2#F2R0#F0R0#F0R0#F2R0#F0R0#F0R0#F2R0#F0
R0#F0R0#F2R0#F0R0#F0R0"
1040 PLAY "R3#F3E3#F3-B5#F5:-#D3#D3#C3#D3R3#D3#C3#D3:B2R0B0R0B0R0B2R0B0R0B0R0B2R
0B0R0B0R0B2R0B0R0B0R0"
1050 PLAY "#G5R3#G5#F3E3#D3:-E3#D3#C3#D3R3#D3#C3#D3:E2R0E0R0E0R0E2R0E0R0E0R0E2R0
E0R0E0R0E2R0E0R0E0R0"
1060 PLAY "E6R3E4#F4#G3:R3E3#D3E3R3E3#D3E3:#C2R0#C0R0#C0R0#C2R0#C0R0#C0R0#C2R0#C
0R0#C0R0#C2R0#C0R0#C0R0"
1070 PLAY "B5A2R0A5R5#G3:R3E3#D3E3R3E3#D3E3:#F2R0#F0R0#F0R0#F2R0#F0R0#F0R0#F2R0#
F0R0#F0R0E2R0E0R0E0R0"
1080 PLAY "#F5R5#F3B3#F3#G3:-#F3#F3E3#F3R3#F3E3#F3:#D2R0#D0R0#D0R0#D2R0#D0R0#D0R
0#D2R0#D0R0#D0R0#D2R0#D0R0#D0R0"
1090 RETURN
1100 '
1110 PLAY "#G5V11#D4R1#F4R1#G4R1+#C3:O2#C4R1#D4R1#F4R1#G4R1+#C3:#G2R0#G0R0#G0R0#
G2R0#G0R0#G0R0#G2R0#G0R0#G0R0#G2R0#G0R0#G0R0#C2R0"
1120 RETURN
1130 '
1140 PLAY "#G6R3#G3A3B3+#C3:#D6R3#D3E3#F3#G3:#G2R0#G0R0#G0R0#G2R0#G0R0#G7"
1150 PLAY "+#C9:#G9:R9"
1160 '--- GUITAR-SORO
1170 '---
1180 PLAY "+#C9:#G8O5V12#C0D0#D4:R9"
1190 PLAY "R9:E6E5#D1E4-#G3:#C4#G4E3#C4#G4E3"
1200 PLAY "R9:-A6E0F0#F4#F3E5:#C4A4E3#C4A4E3"
1210 PLAY "R9:#D6#D5D0#D2#C3C3:#D4B4#F3#D4B4#F3"
1220 PLAY "R9:C5R3C0#C0#C3R0#C0#D6:O3-#G4#D4C3-#G4#D4C3"
1230 PLAY "R9:E6O6#C0D0#D4E5#D0D0#C0C0:-A4#C4E3-A4#C4E3"
1240 PLAY "R9:-B7R3-#A0-B2-#G3-B3:-A4#D4#F3-A4#D4#F3"
1250 PLAY "R9:-B7R3-#A0-B2-#G3C3:-#G4#D4-B3-#G4#D4-B3"
1260 PLAY "R8#D5:C5#C3#D4R1E3R3#F3:-#G4#D4C3-#G4#D4C3"
1270 PLAY 130
1280 PLAY "E6R3-#G3E5-#G3:#G8O4R5:#C4#G4E3#C4#G4E3"
1290 RETURN
1300 '
1310 PLAY "#G6R3#G3A3B4+#C1:#D6R3#D3E5V12O3#F1G1:#G2R0#G0R0#G0R0#G2R0#G0R0#G0R0#
G2R0#G0R0#G0R0#G2R0#G0R0#G0R0"
1320 '
1330 PLAY "+#C9:#G9:#C2R0#C2R0#C2R0#C2R0#C2R0#C2R0#C2R0#C2R0"
1340 PLAY "O4E5R3A5R6:E5R3A5R6:#C2R0#C2R0#C2R0#C2R0#C2R0#C2R0#C2R0#C2R0"
1350 PLAY "#F5R3B5R3#F5:#F5R3B5R3#F5:#D2R0#D2R0#D2R0#D2R0#D2R0#D2R0#D2R0#D2R0"
1360 PLAY "A5R3#G5R3#F5O5:A5R3#G5R3#F5E2V9:E2R0E2R0E2R0E2R0E2R0E2R0#D2R0#D2R0"
1370 RETURN
1380 '
1390 PLAY "#G9:#D9:#G2R0#G0R0#G0R0#G2R0#G0R0#G0R0#G2R0#G0R0#G0R0#G2R0#G0R0#G0R0"
1400 PLAY "#G6R3#G3A3B3+#C3:#D6R3#D3E3#F3#G3:#G2R0#G0R0#G0R0#G2R0#G0R0#G0R0#G2R0
#G0R0#G0R0#G2R0#G0R0#G0R0"
1410 PLAY "+#C9:#G6R3#G3A3B3+#C3:#C2R0#C0R0#C0R0#C2R0R3#C2R0#C2R0"
1420 PLAY "+#C9:+#C9:#C2R0#C0R0#C0R0#C2R0R3#C3E6"
1430 '--- CODA
1440 '---
1450 PLAY 128
1460 PLAY "R3-B3E3A5#G3#F3E3:R9:#C9"
1470 PLAY "#F3-B3#F3#G6R5:R9:V9#C7R7"
1480 PLAY "R3-A3#C3#F5E3#D3E3:R9:V10A9"
1490 PLAY "#F3-A3#F3#G5A5B3:R9:A9"
1500 PLAY "B3C3#F3#D5E5#F3:R9:#G9"
1510 PLAY 100
1520 PLAY "B4D4B3A4C4A3:B7A7:O4D7C7"
1530 PLAY "A6R3A4B4A6:R9:C9"
1540 PLAY "V11O4#G3#F6#G5V10#G5V9#G5V7#G5V5#G5:V11O4B8V10B5V9B5V7B5V5B5:V11E8V10
E5V9E5V7E5V5E5"
1550 RETURN
1560 '---
1570 ENDE
```

PINKのCHAO

続いての作品は、渡辺美奈代ちゃんの曲で「PINKのCHAO」。これは北海道札幌市の西村晃一クンからの投稿だ。

この曲は、軽快なテンポでとてもかわいらしい。西村クンの作品では、その特徴をうまく表現した、みごとなアレンジになっている。とくに、ピコピコしたPSGのアレンジはサイコーである！

評価としては、もう、ほとんどいうことなしのできばえだ。ただ、あえてつけ加えるとしたら、バックに使われている、FM音源のボリュームが小さいって感じ。もう少し、大きくしたほうがいいかもしれない。

さて、今回で5回目の投稿という西村クン。これからも、ジャンジャンと熱血プログラムを送ってほしい。次回の作品も、期待してマース！

★　★　★

HOUSEIより西村クンへ……今月のFMサウンドブティックに、美里ちゃんの「IT'S TOUGH」が掲載されています。これからも、「わくわく……」とともども応援してネ！

PINKのCHAO プログラムリスト

PC-8001mkIISRの場合は、100行のNEW CMDを削除し、CMD PLAYをPLAY、CMD VOICEをVOICEに変更する。また、サウンドボードを使用する場合は、100行のNEW CWDを削除する

```
10  ' ------------------------------------------------------------
20  '       [  PINK  no  CHAO !! ]    Minayo. Watanabe
30  '
40  '              Written by  Tsugutoshi. Goto
50  '             Arranged by  Koichi. Nishimura
60  '
70  '                  1987. 4.15  CBS·SONY
80  ' ------------------------------------------------------------
90  '
100 NEW CMD : NB=0
110 DIM BB%(4,9),M3$(20),M4$(20)
120 '
130 FOR X=0 TO 4
140   FOR Y=0 TO 9
150      READ BB%(X,Y)
160 NEXT Y,X
170 DATA    44,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
180 DATA    30,   25,    0,    5,   15,   10,    0,    0,    0,    0
190 DATA    30,   15,   15,   10,    5,    0,    0,    0,    0,    0
200 DATA    30,   25,    0,    5,   15,   10,    0,    0,    0,    0
210 DATA    30,   15,   15,   10,    5,    0,    0,    0,    0,    0
220 '
230 CMD VOICE BB% : CMD PLAY "","","","Y6,10 Y7,241"
240 '
250 A1$="O3A>A<A>A" : E1$="O3E>E<E>E" : C1$="O4C>C<C>C"
260 G1$="O3G>G<G>G" : F1$="O3F>F<F>F" : A2$="O3A->A-<A->A-"
270 '
280 M3$( 1)=C1$+C1$+C1$+C1$ : M3$( 2)=G1$+G1$+G1$+G1$
290 M3$( 3)=A1$+A1$+A1$+A1$ : M3$( 4)=G1$+G1$
300 M3$( 5)=F1$+F1$+F1$+F1$ : M3$( 6)=E1$+E1$+A1$+A1$
310 M3$( 7)=C1$+F1$+G1$+F1$ : M3$( 8)=C1$+F1$+G1$+G1$
320 M3$( 9)=C1$+F1$         : M3$(10)=C1$+E1$+F1$+G1$
330 M3$(11)=C1$+E1$+F1$+A2$ : M3$(12)=C1$+E1$+G1$+G1$
340 '
350 D1$="L16Y6,0V11Q1E8EEY6,10Q8S0E8Y6,0V11Q1EE"
360 D2$="Y6,0V11Q1E8Y6,10Q8S0E8E16E16E8"
370 D3$="Y6,0V10Q1E8E8Y6,10Q8S0E8Y6,0V10Q1E8"
380 D4$="Y6,0Q1V11E8Y6,10Q8S0E8E8E8"
390 '
400 M4$(1)=D1$+D1$          :   M4$(2)=D1$+D2$
410 M4$(3)=M4$(1)+M4$(1)   :   M4$(4)=D3$+D3$
420 M4$(5)=M4$(4)+M4$(4)   :   M4$(6)=M4$(4)+"Y6,10Q8S0R8E8E8E8EEE8E8E8"
430 M4$(7)=M4$(4)+M4$(1)   :   M4$(8)=M4$(4)+D4$+D4$
440 M4$(9)=D4$+"E4E4"
450 '
460 READ M1$,M2$,M3$,M4$,M5$,M6$
470 I=VAL(M3$) : IF I>0 THEN M3$=M3$(I)
480 I=VAL(M4$) : IF I>0 THEN M4$=M4$(I)
490 IF M1$="*" THEN 550
500 IF M1$="¥" THEN END
510 '
520 CMD PLAY M1$,M2$,M3$,M4$,M5$,M6$
530 GOTO 460
540 '
550 NB=NB+1
560 ON NB GOSUB 590,600,600,610,610,610,620,630,640,650,660,670,680,690,610,610,
620,650,660,670,680,700,710,660,670,680,720,590,600,600,610,610,610,610,730
570 GOTO 460
580 '
590 RESTORE   800 : RETURN
600 RESTORE   840 : RETURN
610 RESTORE   900 : RETURN
620 RESTORE   940 : RETURN
630 RESTORE  1090 : RETURN
640 RESTORE   980 : RETURN
650 RESTORE  1130 : RETURN
660 RESTORE  1380 : RETURN
670 RESTORE  1280 : RETURN
680 RESTORE  1410 : RETURN
690 RESTORE  1440 : RETURN
700 RESTORE  1480 : RETURN
710 RESTORE  1330 : RETURN
720 RESTORE  1680 : RETURN
730 RESTORE  1730 : RETURN
740 '
750 DATA T150V14Q8L4O4,T150V12Q7L8@27,T150V11Q7L8@30
760 DATA T150S0M2400L4Q8,T150V10Q7L8,T150V12Q7L8
770 '
780 DATA RRRB,"","",RRRE,"",""
790 '                                  (A)
800 DATA O4BRBRBRBR,O6E<G>CEF<A>CFG<B>DGF<A>CF,O4CRRR<FRRRGRRRFRRR
810 DATA ERERERER,O4ERRRFRRRGRRRFRRR,O5E<G>CEF<A>CFG<B>DGF<A>CF
820 DATA *,"","","","",""
830 '
840 DATA O3F>B<F>B<F>B<F>B
850 DATA V9O7@23R32REC16D16EFEDCD<G16A16B>DC<A16>C16F16C16<A16.
860 DATA 1,3,GEGEAFAFGDGDAFAF
```

CBS・ソニー／07SH1906

```
870 DATA V12O6REC16D16EFEDCD<G16A16B>DC<A16>C16F16C16<A
880 DATA *,"","","",""
890 '
900 DATA O3FFFF,V7L16O7R32BGDGBGDGBGDGBGDG32,O3GG+AA+BA+AG+
910 DATA "",V9L16O6BGDGBGDGBGDGBGDG,O4GG+AA+BA+AG+
920 DATA *,"","","",""
930 '
940 DATA F8>B8B8B8B16B16G8G8G8,R32BGDGBGDGBGDGBGDG32
950 DATA GG+AA+BA+AG+,'Y6,10Q8S0R8E8E8E8E16E16E8E8E8'
960 DATA BGDGBGDGBGDGBGDG,GG+AA+BA+AG+
970 '                                   (B)
980 DATA O3F>B<F>B<F>B<F>B,V6R32R4R4EGECR4R4R4EGECRR16.,1
990 DATA 3,V8R4R4EGECR4R4R4EGECR4,V12O5Q6GGGGGGGGGGGGGGQ7FE
1000 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,R32D8<GAB8>D8C8<B8A8G8F8E8D8C8<B8>D8G8B16.>
1010 DATA 2,3,D8<GAB8>D8C8<B8A8G8F8E8D8C8<B8>D8G8B8>,D<GR4R4R4R4R4B>DEG
1020 '
1030 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,R32R4R4EAECR4R4R4EAECRR16.,3
1040 DATA 3,R4R4EAECR4R4R4EAECR4,Q6EEEEEEEEEEEEEEQ7DC
1050 DATA <F>B<F>B,R32D8<GAB8>D8C8<B8A8G16.
1060 DATA 4,1,D8<GAB8>D8C8<B8A8G8,<B>GR4R4AG
1070 DATA *,"","","",""
1080 '
1090 DATA <F>B<F>B,R32G8B8>D8<B>DG8F8E8D16.,4
1100 DATA 1,G8B8>D8<B>DG8F8E8D8,R4R4R4R4
1110 DATA *,"","","",""
1120 '
1130 DATA <F>B<F8>B8B16B16B8,R32G8B8>D8<B>DG8F8E8D16.,4
1140 DATA 2,G8B8>D8<B>DG8F8E8D8,R4R4R4R4
1150 '                                   (C)
1160 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,<F4&F4&F4&F4G4&G4&G4&G4,5
1170 DATA 5,<L8R4A4R4F4D4D4FG4.,R4F4R4C4<B4B4>CD4.
1180 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,E4&E4&E4&E4A4&A4&A4&A4,6
1190 DATA 5,R4G4R4B4E4E4GA4.,R4E4R4G4C+4C+4DE4.
1200 '
1210 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,F4&F4&F4&F4G+4&G+4&G+4&G+4,5
1220 DATA 5,R4A4A4A4F4F4G+G+4.,R4F4F4E4D4D4EF4.
1230 '
1240 DATA <F>B<F>B,G4&G4&G4R4,4,4,<GA4EGA4E,GA4EGA4E
1250 DATA <F>B<F>B<F8>B8B8B8B16B16G8G8G8,<@27V8L8GB>DGF<A>CFG<B>DGF4F4V0
1260 DATA 2,6,V8GB>DGF<A>CFG<B>DGF4F4,G4&G4&G4&G4&G4&G4R4R4
1270 '                                   (D)
1280 DATA O3F>B<F>B<F>B<F>B,O6G4&G4A4&A4G4&G4F4&F4,7
1290 DATA 3,V7O6CC4EC<A4AGG4G>D4C4,GG4>C<AF4EDD4DB4A4
1300 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,E4&E4G4&G4D4&D4RDEF,8
1310 DATA 3,RCCCCC<AAFGBBR<V10DEF>V7,RGGGAGFEDEFGR4R4
1320 '
1330 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,G4&G4A4&A4G4&G4F4&F4,7
1340 DATA 3,>CC4EC<A4AGG4G>D4C4,GG4>C<AF4EDD4DB4A4
1350 DATA <F>B<F>B,E4&E4G4&G4,9,1,RCCCCC<AA,RGGGAGFE
1360 DATA *,"","","",""
1370 '
1380 DATA <F>B<F8>B8B16B16B8,V6@23R4R4R4R4,4,2,<V9D4E4F4G4,D4E4F4G4
1390 DATA *,"","","",""
1400 '
1410 DATA BRRR,>G4R4R4R4,<G4R4R4R4,'Y6,10Q8S0E4R4R4R4',R4R4R4R4,R4R4RFED
1420 DATA *,"","","",""
1430 '                                   (E)
1440 DATA <FFFF,V7L16R32BGDGBGDGBGDGBGDG32,GG+AA+BA+AG+
1450 DATA "",V9L16O6BGDGBGDGBGDGBGDG,C4V9<AA+V10BA+AG+
1460 DATA *,"","","",""
1470 '                                   (F)
1480 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,V12@27O6R4C4D4<AG4>C<AG&G4&G4,10
1490 DATA 5,V7R4C4D4<AV10G4>C<AV12G&G4&G4,C4R4R4R4
1500 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,R4>C4D4<A>C4C4C16D16E-4&E-4,11
1510 DATA 5,R4>C4D4<A>C4C4C16D16E-4&E-4,""
1520 '
1530 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,R4C4D4<AG4>C<AG&G4&G4,10
1540 DATA 5,R4C4D4<AG4>C<AG&G4&G4,""
1550 DATA <F>B<F>B<F8>B8B8B8<F8>G8G8G8,R4>C4<B4AG4B>DGF<A>CF,12
1560 DATA 8,R4>C4<B4AG4B>DGF<A>CF,""
1570 '
1580 DATA <F8>B8B8B8BB,G<B>DGF4F4,O3G>G<G>G<G4F4
1590 DATA 9,G<B>DGF4F4,""
1600 '                                   (G)
1610 DATA BRBRBRBB,V7@23GRRRARRRGRRRG4F4,>CRRR<FRRRGRRRF4F4
1620 DATA L4EREREREE,V7O6CC4EC<A4AGG4G>D4C4,GG4>C<AF4EDD4DB4A4
1630 '
1640 DATA BRBRBRRB,ERRRFRRRDRRRDEFV0,>CRRR<FRRRGRRRRRRR
1650 DATA EREREREREL16,RCCCCC<AAGGBBR<V10DEFV7>,RGGGAGFEDEFGR4R4
1660 DATA *,"","","",""
1670 '                                   (H)
1680 DATA BRBRBRBR,V10@27O6E<G>CEF<A>CFG<B>DGF<A>CFV12
1690 DATA >CRRR<FRRRGRRRFRRR,L4ERERERER
1700 DATA V8O4ERRRFRRRGRRRFRRRV10,C4V9CEF<A>CFV10G<B>DGV11F<A>CFV12
1710 DATA *,"","","",""
1720 '                                   (I)
1730 DATA O4RRB8B8B8B8,V10<R32R4R4C8E8G8>C16.,O4R4R4CEG>C
1740 DATA 'Y6,10Q8S0L8R4R4EEEE',V11<R4R4C8E8G8>C8,V13R4R4>>C4R4
1750 DATA ¥,"","","",""
```

日本音楽著作権協会(出)許諾番号第8747559-701

HOUSEIのFMサウンドブティック

強矢邦生

●SIDE A
IT'S TOUGH

PC-8001mkⅡSR
PC-8800シリーズ
FM77AVシリーズ

このごろでは、すっかり歌謡曲にそまってしまったFMサウンドブティック。だからといって洋楽やクラッシックを見捨てたわけではない。HOUSEIとしては、どれも大好きなジャンルなのである。ただ、著作権とか、リストの長さなどの問題で、なかなか本誌ではあつかいにくいのだ。でも、いつかはきっと、いろんなジャンルのすてきな曲を紹介したいと思っているので期待していてほしい。さて、今月のFMサウンドブティックは、渡辺美里ちゃんとチューブの最新ヒットを、ピックアップ。それでは、さっそくこの曲からスタートしてみよう！

●SIDE B
サマードリーム

●SIDE A
IT'S TOUGH

昨年の夏、西武球場を興奮の渦に巻きこんだ、〝MISATO〟こと渡辺美里。A面では、彼女の曲で「IT'S TOUGH」をお届けしよう。これは、編集部で読者ページなどを担当しているF氏からのリクエストだ。

この曲には、〝テンション〟といって、緊張感を高めるためのトーンがふくまれている。今までにない、張りつめたサウンドが、とても印象的だね。

話は変わるが、シングルのB面に納められている「BOYS CRIED」のプロモーションビデオを見た。MISATOの純粋な気持ちが表れていて、ホント、感激しちゃったのだ。

さて、今年の8月には、昨年の夏の感動を再び……ということで、また西武球場でのコンサートが予定されている。去年行けなかった人には、ステージの模様が納められているビデオが発売されているぞっ！　おまけにMISATOのプライベート・カットまで入っているのだ。

こりゃ、必見モンだぜ！

サウンドテクニック

音色） BA%は、キラキラしたシンセピアノのサウンド。BB%は、バスドラ。BC%には、マイルドなベースの音色が設定してある。

DATA） このミュージックプログラムでは、音色の切りかえをしないアレンジで構成してみた。また、くり返しを多用しているため、540行のON～GOSUBが2行にまたがっている。

それから、データ内には付点を使っていないので、打ちこむときには気をつけてほしい。

エピック／07・5H-350

●SIDE B
サマードリーム

続いてB面では、これからの季節にぴったりなサウンドを、あなたにプレゼント。それは、'87キリンレモンのイメージソングとしてもおなじみである、チューブの「サマードリーム」だ。潮の香りが漂う浜辺で、まどろみのバカンス楽しむ……そんな雰囲気にひたってしまいそうな曲だね。

この、トロピカルムードいっぱいのサウンドを提供したのは、シンガーとしても名高い織田哲郎。彼は作曲のほかに、数多くのアーチストのプロデューサーとしても活躍している。

さて、チューブのほうだが、5月に発売されたアルバム『Summer Dream』も好評で、現在、コンサートツアーの真っ最中だ。

今年の夏は、チューブのさわやかなサウンドと、冷たく冷えたビールで決まりだぜっ！（枝豆があると、もっといい……HOUSEI）

サウンドテクニック

音色） BA%は、マイルドなベースのサウンド。BB%には、変わりばえのしないバスドラムの音色が設定してある。

DATA） このプログラムでは、とくに新しいテクニックは使っていない。

また、データを見てもらうとわかるように、フラットやシャープが多くふくまれているので、打ちこむさいには、十分に気をつけてほしい。

宣伝） ここで紹介した2曲は、「音楽演奏プログラムフロッピーディスク2」に納められています。キーボード音痴じゃないキミでも、この1枚でHAPPYになれる!?(P.184を見てね)

CBS・ソニー／07SH1903

リスト1　PC-8800シリーズ IT'S TOUGH 演奏プログラムリスト

```
10 '******************************
20 '*                            *
30 '*         IT'S TOUGH         *
40 '*       (PC-8801mkIISR)      *
50 '*   MUSIC BY HIROMASA ICHI   *
60 '*   CODER BY HOUSEI KYOYA    *
70 '*                            *
80 '******************************
90 '
100 NEW CMD:NB=0
110 DIM BA%(4,9),BB%(4,9),BC%(4,9)
120 '
130 FOR X=0 TO 4
140   FOR Y=0 TO 9
150     READ BA%(X,Y)
160 NEXT Y,X
170 DATA    60,   15,    2,    1, 4000,  -20,   20,    4,    0,    0
180 DATA    31,    5,    4,    3,    2,   28,    2,    6,   -1,    0
```

PC-8001mkIISRの場合は、100行のNEW CMDを削除し、CMD PLAYをPLAY、CMD VOICEをVOICEに変更する。

また、サウンドボードを使用する場合は、100行のNEW CMDを削除する。

リスト続く

```
190 DATA    25,    8,    3,    5,    2,    0,    2,    4,    1,    2
200 DATA    31,    5,    4,    3,    2,   28,    1,    3,    1,    0
210 DATA    25,    8,    3,    5,    2,    0,    2,    2,   -1,    2
220 FOR X=0 TO 4
230   FOR Y=0 TO 9
240      READ BB%(X,Y)
250 NEXT Y,X
260 DATA    44,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
270 DATA    31,   24,    0,   15,   11,   15,    0,    2,    0,    0
280 DATA    31,   17,   17,   15,    5,    0,    0,    2,    0,    0
290 DATA    31,   24,    0,   15,   11,   15,    0,    2,    0,    0
300 DATA    31,   17,   17,   15,    5,    0,    0,    2,    0,    0
310 FOR X=0 TO 4
320   FOR Y=0 TO 9
330      READ BC%(X,Y)
340 NEXT Y,X
350 DATA    48,   15,    2,    1, 4000,   15,    0,    3,    0,    0
360 DATA    30,   12,    2,   10,    7,   29,    2,    8,    2,    0
370 DATA    30,   12,    2,   10,    7,   47,    2,    9,    1,    0
380 DATA    30,    6,    2,    7,    6,   23,    2,    0,    2,    0
390 DATA    30,    6,    2,    7,    6,    0,    2,    0,    2,    0
400 '
410 CMD VOICE BB%,BA%,BC%
420 CMD PLAY ,,,"Y6,19Y7,240"
430 '
440 FOR I=1 TO 6
450 READ MC$(I)
460 IF MC$(I)="*" THEN 530
470 IF MC$(I)="¥" THEN END
480 NEXT I
490 '
500 CMD PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
510 GOTO 440
520 '
530 NB=NB+1
540 ON NB GOSUB 570,580,590,600,610,620,630,580,590,580,590,600,640,650,660,650,
650,670
550 GOTO 440
560 '
570 RESTORE   1110: RETURN
580 RESTORE   1800: RETURN
590 RESTORE   1720: RETURN
600 RESTORE   1890: RETURN
610 RESTORE   1940: RETURN
620 RESTORE    990: RETURN
630 RESTORE   1610: RETURN
640 RESTORE   2100: RETURN
650 RESTORE   2200: RETURN
660 RESTORE   2260: RETURN
670 RESTORE   2330: RETURN
680 '
690 DATA T186,T186,T186,T186,T186,T186
700 DATA V13,V11,V12,S0M2250,V11,V11
710 DATA L4,L8,L8,L4,L4,L4
720 DATA Q8,Q3,Q8,Q8,Q3,Q3
730 '                               (A)
740 DATA O2,O6D+4D+4D+4D+4E4E4E4E4,O3,O8,O6D+D+D+D+EEEE,O5AAAABBBB
750 DATA "",D+4D+4D+4D+4E4E4E4E4,"","",D+D+D+D+EEEEV14,AAAABBBB
760 DATA F>>CRCRCRC8<<F8F8F8,D+4D+4D+4D+4E4E4E4E4D+4,B4A16G16F16E16
770 DATA RBRBRBRB,<D+D+D+D+EEQ8E8F+8Q3R8D+8&D+,AAAABBBBA
780 DATA >>CRC<<F8F8>>C8<<F8F8F8>>C,D+4D+4D+4E4E4E4E4
790 DATA RRRRRRR>>BEF+AF+&F+4,BRBRBRB,D+D+D+<BBQ8B8A&A8,AAABBBB
800 '
810 DATA <<F>>CRCRCRC8<<F8F8F8,D+4D+4D+4D+4E4E4E4E4D+4,<<B4A16G16F16E16
820 DATA RBRBRBRB,Q3>D+D+D+D+EEQ8E8F+8Q3R8D+8&D+,AAAABBBBA
830 DATA >>CRC<<F8F8>>C8<<F8F8F8>>C,D+4D+4D+4E4E4E4E4
840 DATA RRRRRRR>BEF+AF+&F+4,BRBRBRB,D+D+D+<BBQ8B8A&A8,AAABBBB
850 '                               (B)
860 DATA L8O4C<<FF>A<FF>>C<A<F>>C<<FF>A<F>F<F
870 DATA V11Q8O6A4&A4&A4&A4&A4&A4&A4&A4,O3B4RBRRB4&B4&B4R>BA4
880 DATA BR8BR8B8BBR8BB,V9Q8O4B&B&B&B&B&B&B&B,V9Q8O5C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+
890 DATA >>C<<FF>A<FF>>C<A<F>>C<<FF>A<F>F<F,A4&A4&A4&A4&A4&A4&A4&A4
900 DATA <B4RBRRB4&B>BA4RRRR,BR8BR8B8BBR8BB
910 DATA V10>C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+,V10E&E&E&E&E&E&E&E
920 '
930 DATA >>C<<FF>A<FF>>C<A<F>>C<<FF>A<F>F<F,A4&A4&A4&A4&A4&A4&A4&A4
940 DATA <B4RBRRB4&B4R>ED+4<A4,BR8BR8B8BBR8BB
950 DATA V11F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+,V11E&E&E&E&E&E&E&E
960 DATA >>C<<FF>A<FF>>C<A<FF>A<F>>C16C16C16C16C,V12B4
970 DATA B4RR,BR8BR8B8BR8BB16B16B16B16B,V12BRRR,V12F+RRR
980 '                               (C)
990 DATA L4O2F>>C<<F>>C8<<FF8>>C8<<F8F8F8>>C
1000 DATA V13Q6O5RRD+D+D+D+D+EEEF+4E4D+,O3B4RBB4RBB4R>F+AF+AB
1010 DATA O8RBRBRBRB,V11Q3O5D+D+D+D+EEEE,V11Q3O4AAAABBBB
1020 DATA <<F>>C<<F>>C8<<FF8>>C8<<F8F8F8>>C,D+D+<BABB4B&B4&B4
```

```
1030 DATA <B4RBB4RB&BAF+A4G+AB,RBRBRBRB,D+D+D+D+EEEE,AAAABBBB
1040 '
1050 DATA <<F>>C<<F>>C8<<FF8>>C8<<F8F8F8>>C,RR>D+D+D+D+D+D+EEEEF+A4E
1060 DATA B4RBB4RBB4R>F+AF+AB,RBRBRBRB,D+D+D+D+EEEE,AAAABBBB
1070 DATA <<F>>C<<F>>C8<<FF8>>C8<<F8F8F8>>C,F+ED+D+D+EF+F+4&F+4<BB4&B4
1080 DATA <B4RBB4RB&BAF+A4G+AB,RBRBRBRB,D+D+D+D+EEEE,AAAABBBB
1090 DATA *
1100 '                                 (D)
1110 DATA O2F>>C8C<<F8>>C<<F>>C8C<<F8>>C,O5RREED+<BBB>D+ED+<B&B4AB
1120 DATA O3B4RB&B4&B4B4RB&B4&B4,RB8BR8BRB8BR8B
1130 DATA V10Q8O4A&A&A&A&A&A&A&A,V10Q8O4F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+
1140 DATA <<F>>C8C<<F8>>C<<F>>C8C<<F8>>C16C16C8,RR>D+ED+<BBB>D+ED+<B4BBB
1150 DATA B4RB&B4&B4B4RB&B4&B4,RB8BR8BRB8BR8B16B16B8
1160 DATA A&A&A&A&A&A&A&A,F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+
1170 '
1180 DATA <<F>>C<<F>>C8<<FF8>>C8<<F8F8F8>>C
1190 DATA RRRRRRRRRBB>D+<BBB,B4RBB4RBB4RBB4RB
1200 DATA RBRBRBRB,V11Q3>D+D+D+D+EEEE,V11Q3AAAABBBB
1210 DATA <<F>>C<<F>>C8<<FF8>>C8<<F8F8F8>>C,""
1220 DATA B4RBB4RB&BAF+A4G+AB,RBRBRBRB,D+D+D+D+EEEE,AAAABBBB
1230 '                                 (E)
1240 DATA O2F>>C<<F>>C8<<FF8>>C8<<F8F8F8>>C<<F
1250 DATA O5RRD+D+D+D+D+D+EEEEF+E4D+4D+,O3B4RBB4RBB4R>F+AF+AB<B4
1260 DATA RBRBRBRBR,O5D+D+D+D+EEEED+,O4AAAABBBBA
1270 DATA >>C<<F>>C8<<FF8>>C8<<F8F8F8>>C,<BAB4BB4R
1280 DATA RBB4RB&BAF+A4G+AB,BRBRBRB,D+D+D+EEEE,AAABBBB
1290 '
1300 DATA <<F>>C<<F>>C8<<FF8>>C8<<F8F8F8>>C,RR>D+D+D+D+D+D+EEEEF+A4E
1310 DATA B4RBB4RBB4R>F+AF+AB,RBRBRBRB,D+D+D+D+EEEE,AAAABBBB
1320 DATA <<F>>C<<F>>C8<<FF8>>C8<<F8F8F8>>C,F+ED+D+D+EF+4F+4&F+<BB4&B4
1330 DATA <B4RBB4RB&BAF+A4G+AB,RBRBRBRB,D+D+D+D+EEEE,AAAABBBB
1340 '                                 (F)
1350 DATA O2F>>C<<F>>C8<<FF8>>C8<<F8F8F8>>C
1360 DATA O5RRF+4ED4DE4C+<A4>D4E,O3G4R>GRGR<GA4R>ARAR<A,RBRBRBRB
1370 DATA Q8O5RR8A8&A&ARR8A8&A&A,Q8O5RR8F+8&F+&F+RR8E8&E&E
1380 DATA <<F>>C<<F>>C8<<FF8>>C8<<F8F8F8>>C
1390 DATA RF+F+F+EDDDE4C+<A4>A4F+,G4R>GRGR<GA4R>ARAR<A
1400 DATA RBRBRBRB,RR8A8&A&ARR8A8&A&A,RR8F+8&F+&F+RR8E8&E&E
1410 '
1420 DATA <<F>>C<<F>>C8<<FF8>>C8<<F8F8F8>>C
1430 DATA RRF+F+ED4E&E4C+<A4A4B,G4R>GRGR<GA4R>ARAR<A
1440 DATA RBRBRBRB,RR8A8&A&ARR8A8&A&A,RR8F+8&F+&F+RR8E8&E&E
1450 DATA <<F>>C<<F>>C8<<FF8>>C8<<F8F8F8>>C,RRRRRRRRRB4>D+<BBB
1460 DATA B4RBB4RBB4R>F+AF+AB,RBRBRBRB,Q3D+D+D+D+EEEE,Q3<AAAABBBB
1470 DATA <<F>>C<<F>>C8<<FF8>>C8<<F8F8F8>>C,RRRRRRRRV12Q4O7BF+G+AF+EF+
1480 DATA <B4RBB4RB&BAF+A4G+AB,RBRBRBRB,D+D+D+D+EEEE,AAAABBBB
1490 '                                 (G)
1500 DATA O2F>>C<<F>>C8<<FF8>>C8<<F8F8F8>>C
1510 DATA V13Q6O5RRD+D+D+D+D+D+EEEEF+ERR,O3B4RBB4RBB4R>F+AF+AB
1520 DATA RBRBRBRB,V11Q3O5D+D+D+D+EEEE,V11Q3O4AAAABBBB
1530 DATA <<F>>C<<F>>C8<<FF8>>C8<<F8F8F8>>C,D+D+<BABBBB4
1540 DATA <B4RBB4RB&BAF+A4G+AB,RBRBRBRB,D+D+D+D+EEEE,AAAABBBB
1550 '
1560 DATA <<F>>C<<F>>C8<<FF8>>C8<<F8F8F8>>C,RR>D+D+D+D+D+D+EEEEF+A4
1570 DATA B4RBB4RBB4R>F+AF+AB,RBRBRBRB,D+D+D+D+EEEE,AAAABBBB
1580 DATA <<F>>C<<F>>C8<<FF8>>C8<<F8F8F8>>C,F+ED+D+EF+4F+4&F+4<BB4&B4
1590 DATA <B4RBB4RB&BAF+A4G+AB,RBRBRBRB,D+D+D+D+EEEE,AAAABBBB
1600 '                                 (H)
1610 DATA O2F>>C<<F>>C8<<FF8>>C8<<F8F8F8>>C
1620 DATA O5RRF+4ED4DE4C+<A4>D4E,O3G4R>GRGR<GA4R>ARAR<A,RBRBRBRB
1630 DATA Q8O5RR8A8&A&ARR8A8&A&A,Q8O5RR8F+8&F+&F+RR8E8&E&E
1640 DATA <<F>>C<<F>>C8<<FF8>>C8<<F8F8F8>>C
1650 DATA RF+F+F+EDDDE4C+<A4>A4F+,G4R>GRGR<GA4R>ARAR<A
1660 DATA RBRBRBRB,RR8A8&A&ARR8A8&A&A,RR8F+8&F+&F+RR8E8&E&E
1670 '
1680 DATA <<F>>C<<F>>C8<<FF8>>C8<<F8F8F8>>C
1690 DATA RRF+F+ED4DE4C+<A4A4&A,G4R>GRGR<GA4R>ARAR<A
1700 DATA RBRBRBRB,RR8A8&A&ARR8A8&A&A,RR8F+8&F+&F+RR8E8&E&E
1710 '                                 (I)
1720 DATA O2FR>>CR8<<F8FR>>C<<F,O5RRAAA4AF+AB4D&DE4&E
1730 DATA O4D&D&D&D&D&DD4<G&G&G&G&G&G&G&G,RRBRRRBR
1740 DATA Q8O4A&A&A&AB&B&B&B,Q8O4F+&F+&F+&F+G&G&G&G
1750 DATA FR>>CR8<<F8FR>>C<<F,RRAAA4AF+AB4D&DE4&E
1760 DATA >D&D&D&D&D&DRDC+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+
1770 DATA RRBRRRBR,A&A&A&AA&A&A&A,F+&F+&F+&F+E&E&E&E
1780 DATA *
1790 '
1800 DATA FR>>CR8<<F8FR>>CR,F+4F+F+F+6G6A6F+4&F+4D4V11<AR
1810 DATA C&C&C&C&C&C&C&C<B&B&B&B&B&B&B&B,RRBRRRBR
1820 DATA A&A&A&AF+&F+&F+&F+,F+&F+&F+&F+D&D&D&D
1830 '
1840 DATA CR8CR8<F>C<<F8>>CC8C8C8,V13>D4&DC+4&C+4C+D4&DE&E4&E4
1850 DATA A4&AA4EA4A4&AA4EA4,BR8BR8BBR8BB8B8B8
1860 DATA Q7G&G8A8&A&AG&G8A8&A&A,Q7D&D8E8&E&ED&D8E8&E&E
1870 DATA *
```

リスト続く

```
1880 ′
1890 DATA FR>>C6C6C6<<FR>>CR,F+4F+F+F+6G6A6F+4&F+4D4RD
1900 DATA C&C&C&CC6C6C6<B&B&B&B&B&B&B&B,RRB6B6B6RRBR
1910 DATA A&A&A&AF+&F+&F+&F+,F+&F+&F+&F+D&D&D&D
1920 DATA *
1930 ′
1940 DATA C<<FFFFFFF,DDDD&D4&D4RRRRR<B>DE,G+4RRRRRRRRRRRG+4
1950 DATA BRRRRRRR,V11Q3>DDDDDDDD,V11Q3BBBBBBBB
1960 DATA FFFFFF>>C16C16C16C16C,F+E4F+E4&E4R4R4R4RQ8>D+
1970 DATA A4RRRRRR,RRRRRRB16B16B16B16B,DDDDDDDD,AAAAAAAA
1980 ′                          (J)
1990 DATA O2F>>C<<F>>C8<<FF8>>C8<<F8F8F8>>C,Q6O6RD+<BAB4B4>E4E4EF+RQ8D+
2000 DATA O3B4RBB4RBB4R>F+AF+AB,RBRBRBRB,O5D+D+D+D+EEEE,O4AAAABBBB
2010 DATA <<F>>C<<F>>C8<<FF8>>C8<<F8F8F8>>C,Q6RD+<BAB4B4RRRRRR>Q8D+
2020 DATA <B4RBB4RB4AF+A4G+AB,RBRBRBRB,D+D+D+D+EEEE,AAAABBBB
2030 ′
2040 DATA <<F>>C<<F>>C8<<FF8>>C8<<F8F8F8>>C,Q6RD+<BAB4B4>E4E4EF+RQ8D+
2050 DATA B4RBB4RBB4R>F+AF+AB,RBRBRBRB,D+D+D+D+EEEE,AAAABBBB
2060 DATA <<F>>C<<F>>C8<<FF8>>C8<<F8F8F8>>C,Q6RD+<BAB4B4RRRRRRR
2070 DATA <B4RBB4RB4AF+A4G+AB,RBRBRBRB,D+D+D+D+EEEE,AAAABBBB
2080 DATA *
2090 ′
2100 DATA C<<FFFFFFF,DDDD&D4&D4RRRRR<B>DE,G+4RRRRRRRRRRRG+4
2110 DATA BRRRRRRR,V11Q3>DDDDDDDD,V11Q3BBBBBBBB,FFFFF8>>C<<F8>>C<A
2120 DATA F+E4F+E4&E4&E4&E4&E4RD,A4RR,RRRRR8BR8BB,DDDDDDDD,AAAAAAAA
2130 DATA <FR8F8>>C<<FFR8F8>>C<<F,DDDD&D4&D4RRRRR<B>DE
2140 ′
2150 DATA B4&B4B4&B4B4&B4B4&B4,RRBRRRBR,Q7<B&B>D&DG&GD&D
2160 DATA Q7G&GB&B>D&D<B&B,FR8>>C8CCCC8<<F8>>C16C16C16C16C
2170 DATA F+E4F+E4&E4R4R4R4RQ8>D+,>C4&C4&C4&C4<F+RF+4&F+4
2180 DATA RR8B8BBBBB16B16B16B16B,G&G&G&GV12A8R8A,>E&E&E&EV12E8R8E
2190 ′                          (K)
2200 DATA O2F>>C<<F>>C8<<FF8>>C8<<F8F8F8>>C,Q6O6RD+<BAB4B4>E4E4EF+RQ8D+
2210 DATA O3B4RBB4RBB4R>F+AF+AB,RBRBRBRB,V11Q3O5D+D+D+D+EEEE,V11Q3O4AAAABBBB
2220 DATA <<F>>C<<F>>C8<<FF8>>C8<<F8F8F8>>C,Q6RD+<BAB4B4RRRRRR>Q8D+
2230 DATA <B4RBB4RB4AF+A4G+AB,RBRBRBRB,D+D+D+D+EEEE,AAAABBBB
2240 DATA *
2250 ′
2260 DATA "",Q6O6RD+<BAB4B4>E4E4EF+RQ8D+,"",""
2270 DATA V9Q8O4RRB&B&B&BV10B&B,V9Q8O4RRF+&F+&F+&F+V10F+&F+
2280 DATA RRRRO4CCC16C16C16C16C,Q6RD+<BAB4B4RRRRRR>Q8D+
2290 DATA RRRRRRRB4>RF+AF+AB,RRRRBBB16B16B16B16B
2300 DATA V11B&BV12B&BQ6>A8R8G+8R8F+8G+,V11F+&F+V12F+&F+Q6>E8R8E8R8E8E
2310 DATA *
2320 ′
2330 DATA O2F>>C<<F>>C8<<FF8>>C8<<F8F8F8>>C,Q6O6RD+<BAB4B4>E4E4EF+RQ8D+
2340 DATA O3B4RBB4RBB4R>F+AF+AB,RBRBRBRB,O5D+D+D+D+EEEE,O4AAAABBBB
2350 DATA <<F>>C<<F>>C8<<FF8>>C8<<F8>>C16C16C16C16C8C8
2360 DATA Q6RD+<BAB4B4Q4O7RBF+G+AG+BB,<B4RBB4RB4BF+G+AG+BB
2370 DATA RBRBRBB16B16B16B16B8B8,D+D+D+D+EEEV12Q6E8E8,AAAABBBV12Q6B8B8
2380 DATA ¥
```

リスト2　FM77AV変更部分リスト

```
10 ′*****************************
20 ′*                           *
30 ′*        IT′S TOUGH         *
40 ′*        (FM-77AV)          *
50 ′*  MUSIC BY HIROMASA ICHI   *
60 ′*  CODER BY HOUSEI KYOYA    *
70 ′*                           *
80 ′*****************************
100 NB=0
110 DIM BA%(4,10),BB%(4,10),BC%(4,10)
140   FOR Y=0 TO 10
170 DATA    60,   15,    2,    1, 4000,  -20,   20,    0,    0,    0,    0
180 DATA    31,    5,    4,    2,    2,   28,    2,    6,   -1,    0,    0
190 DATA    28,    8,    3,    5,    2,    0,    2,    4,    1,    1,    0
200 DATA    31,    5,    4,    2,    2,   28,    1,    3,    1,    0,    0
210 DATA    28,    8,    3,    5,    2,    0,    2,    2,   -1,    1,    0
230   FOR Y=0 TO 10
260 DATA    44,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
270 DATA    31,   24,    0,   15,   11,   15,    0,    2,    0,    0,    0
280 DATA    31,   17,   17,   15,    5,    5,    0,    2,    0,    0,    0
290 DATA    31,   24,    0,   15,   11,   15,    0,    2,    0,    0,    0
300 DATA    31,   17,   17,   15,    5,    5,    0,    2,    0,    0,    0
320   FOR Y=0 TO 10
350 DATA    48,   15,    2,    1, 4000,   15,    0,    0,    0,    0,    0
360 DATA    30,   12,    2,   10,    7,   29,    2,    8,    2,    0,    0
370 DATA    30,   12,    2,   10,    7,   47,    2,    9,    1,    0,    0
380 DATA    30,    6,    2,    7,    6,   23,    2,    0,    2,    0,    0
390 DATA    30,    6,    2,    7,    6,    2,    2,    0,    2,    0,    0
```

```
410 VOICE BB%,BA%,BC%
420 SOUND 6,19:SOUND 7,48
500 PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
690 DATA T196,T196,T196,T196,T196,T196
700 DATA V13,V12,V12,S0M1800,V11,V11
```

リスト3 PC-8800シリーズ サマードリーム 演奏プログラムリスト

PC-8001mkIISRの場合は、100行のNEW CMDを削除し、CMD PLAYをPLAY、CMD VOICEをVOICEに変更する。

また、サウンドボードを使用する場合は、100行のNEW CMDを削除する。

```
10 '*******************************
20 '*                             *
30 '*          ｻﾏｰ ﾄﾞﾘｰﾑ           *
40 '*       (PC-8801mkIISR)       *
50 '*    MUSIC BY TETSURO ODA     *
60 '*    CODER BY HOUSEI KYOYA    *
70 '*                             *
80 '*******************************
90 '
100 NEW CMD : NB=0
110 DIM BA%(4,9),BB%(4,9)
120 '
130 FOR X=0 TO 4
140   FOR Y=0 TO 9
150      READ BA%(X,Y)
160 NEXT Y,X
170 DATA    48,   15,    0,    1,    0,    0,    0,    0,    0,    0
180 DATA    30,   12,    8,    4,   11,   30,    2,    3,    1,    0
190 DATA    30,   12,    8,    4,   11,   47,    2,    8,    0,    0
200 DATA    30,    6,    8,    4,   11,   23,    2,    0,    1,    0
210 DATA    30,    6,    8,    6,   11,    0,    2,    0,    1,    0
220 FOR X=0 TO 4
230   FOR Y=0 TO 9
240      READ BB%(X,Y)
250 NEXT Y,X
260 DATA    44,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
270 DATA    30,   24,    0,   15,   11,   15,    0,    2,    0,    0
280 DATA    30,   17,   17,   15,    3,    0,    0,    2,    0,    0
290 DATA    30,   24,    0,   15,   11,   15,    0,    2,    0,    0
300 DATA    30,   17,   17,   15,    3,    0,    0,    2,    0,    0
310 '
320 CMD VOICE BB%,,BA%
330 CMD PLAY ,,,"Y6,15Y7,240"
340 '
350 FOR I=1 TO 6
360 READ MC$(I)
370 IF MC$(1)="*" THEN 430
380 IF MC$(I)="¥" THEN END
390 NEXT I
400 CMD PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
410 GOTO 350
420 '
430 NB=NB+1
440 ON NB GOSUB 470,480,490,500,510,490,520,530,540
450 '
460 GOTO 350
470 RESTORE   1040:RETURN
480 RESTORE    770:RETURN
490 RESTORE   1100:RETURN
500 RESTORE   1490:RETURN
510 RESTORE    650:RETURN
520 RESTORE   1560:RETURN
530 RESTORE   1140:RETURN
540 RESTORE   1860:RETURN
550 '
560 DATA T148,T148,T148,T148,T148,T148
570 DATA V13,V13,V11,S0M2300,V10,V10
580 DATA L4,L4,L8,L4,L4,L4
590 DATA Q8,Q8,Q8,Q8,Q8,Q8
600 DATA "",@39,"","","",""                                  : ' CLARINET
610 '                              (A)
620 DATA O2F>B8<F8F>B8<F8F>B8<F8F>B,O5RRRRRD->D-<B
630 DATA O4G-4&G-G-G-4G-4E-4&E-E-E-4E-4,O8RBRBRBRB
640 DATA O4B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-,O4G-&G-&G-&G-&G-&G-&G-&G-
650 DATA <F>B8<F8F>B8<F8F>B8<F8F8F8>B,B-&B-&B-&B-8B16B-16A-&A-&A-&A-
660 DATA <A-4&A-A-A-4A-4>D-4&D-D-D-4D-4,RBRBRBRB
670 DATA A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-,G-&G-&G-&G-F&F&F&F
680 '
690 DATA <F>B8<F8F>B<F>B8<F8F>B,RRRRRD->D-<B
700 DATA G-4&G-G-G-4G-4E-4&E-E-E-4E-4,RBRBRBRB
710 DATA B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-,G-&G-&G-&G-&G-&G-&G-&G-
720 DATA <F>B8<F8F>B<F>B8<F8F8>B16B16B16B16B8
730 DATA B-&B-&B-&B-8B16B-16A-&A-&A-&A-
740 DATA <A-4&A-A-A-4A-4>D-4&D-D-D-4D-4,RBRBRBR8B16B16B16B16B8
```

リスト続く

```
750 DATA A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-,G-&G-&G-&G-F&F&F&F
760 '                              (B)
770 DATA O2F>B8<F8F>B<F>B8<F8F>B<F>B8<F8F>B
780 DATA @13L8V14Q7O4RRRRB-B-B>D-4&D-D-A-4FG-4&G-4&G-4&G-4        : ' PIANO
790 DATA O3G-4&G-G-G-4G-4B-4&B-B-B-4B-4>E-4&E-E-E-4E-4
800 DATA O8RBRBRBRBRBRB,L8Q6O4G-4G-G-4G-G-G-F4FF4FF4G-4G-G-4G-G-G-
810 DATA L8Q6O4D-4D-D-4D-D-D-D-4D-D-4D-D-4E-4E-E-4E-E-E-
820 '
830 DATA <F>B8<F8F>B<F>B8<F8F>B,RRRRR<G-G-G->E-4E-Q8D-Q7E-<G-4&G-
840 DATA D-4&D-D-D-4D-4<B4&BBB4B4,RBRBRBRB
850 DATA G-4G-G-4G-G-G-G-4G-G-4G-G-G-,D-4D-D-4D-D-D-E-4E-E-4E-E-E-
860 DATA <F>B8<F8F>B<F>B8<F8F>B,F4G-A-4&A->E-D-E-D-&D-4&D-4
870 DATA B4&BBB4B4B-4&B-B-B-4B-4,RBRBRBRB
880 DATA F4FF4FFFF4FF4FFF,D-4D-D-4D-D-D-D-4D-D-4D-D-D-
890 '
900 DATA <F>B8<F8F>B<F>B8<F8F>B<F>B8<F8F>B
910 DATA RRR<B&B4B-B&B4RBB-4A-B&B4RRRRA-B-
920 DATA >E-4E-E-E-4E-<B-A-4&A-A-A-4A-4G4&GGGGG4
930 DATA RBRBRBRBRBRB,G4GG4GGGB4BB&B4BBB4BB4BB4
940 DATA E-4E-E-4E-E-E-A-4A-A-&A-4A-A-G4GG4GG4
950 '
960 DATA <F>B8<F8F>B<F>B8<F8F>B,B4BB&B4>D-4<B-4&B-B16B-16A-4&A-4
970 DATA G-4&G-G-G-4G-4F4&FFB-4B-4,RBRBRBRB
980 DATA B4BB4BB4A-4&A-A-B-4B-4,G-4G-G-4G-G-4F4&FFA-4A-4
990 DATA <F>B8<F8F>B<F>B8<F8,RRG-G-FG-4>E-&E-4<B-4
1000 DATA >E-4&E-<B->E-4E-4<A-A-4A-,RBRBRB
1010 DATA B-4B-B-4B-B-4B-4B-B-,G-4G-G-4G-G-4G-4G-G-
1020 DATA *
1030 '
1040 DATA F>B<F>B8<F8F>B,A-G-4A-&A-4&A-4,A-4&A-A->D-4&D-<A->D-4D-4
1050 DATA RBRBRB,A-4A-4G-4G-G-RG-G-4,E-4E-4D-4D-D-RD-D-4
1060 DATA <F>B8<F8R8F8>B16B16B8,"",D-4&D-<A->D-4D-4
1070 DATA RBRB16B16B8,A4AARAA4,F4FFRFF4
1080 DATA *
1090 '
1100 DATA F>B<F>B8<F8>B16B16B16B16B8B8BB,A-G-4>D-&D-4&D-4&D-4&D-4
1110 DATA A-4A-4>D-4D-<G->D-<G->D-<G->D-4D-4,RBRBB16B16B16B16B8B8BB
1120 DATA A-4A-4G-4G-G-RG-G-4>V12Q4D-4D-4,E-4E-4D-4D-D-RD-D-4V12Q4A-4A-4
1130 '                              (C)
1140 DATA O2R8R8R8R8F>B8<F8,O5G-F&FG-&G-&G-,O3RRRRG-&G-RG-,O8R8R8R8R8R8R8B
1150 DATA V11Q4O4RRRRB-B-16B-16B-B-,V11Q4O4RRRRG-G-16G-16G-G-
1160 DATA F>B8<F8F>B8<F8,G-&G-FG-&G-&G-,G-&G-G-&G->E-&E-RE-,RBRB
1170 DATA B-B-B-B-G-G-16G-16G-G-,G-G-G-G-E-E-16E-16E-E-
1180 '
1190 DATA F>B8<F8F>B8<F8,G-&G-FG-&G-&G-E-&E-,E-&E-E-&E-<A-&A-&A-A-
1200 DATA RBRB,G-G-G-G-B-B-16B-16B-B-,E-E-E-E-E-E-16E-16E-E-
1210 DATA F>B8<F8F>B8<F8,FG-&G-A-&A-&A-&A-,A-&A-A-A->D-&D-D-D-
1220 DATA RBRB,B-B-B-B-A-A-16A-16A-A-,E-E-E-E-FF16F16FF
1230 '
1240 DATA F>B8<F8F>B8<F8,G-F&FG-&G-&G-,D-&D-D-<A-G-&G-RG-
1250 DATA RBRB,A-A-A-A-B-B-16B-16B-B-,FFFFG-G-16G-16G-G-
1260 DATA F>B8<F8F>B8<F8,G-&G-FG-&G-&G-,G-&G-G-&G->E-4RE-
1270 DATA RBRB,B-B-B-B-G-G-16G-16G-G-,G-G-G-G-E-E-16E-16E-E-
1280 '
1290 DATA F>B8<F8F>B8<F8,G-&G-FG-&G-&G-E-&E-,E-&E-E-&E-<A-&A-&A-A-
1300 DATA RBRB,G-G-G-G-A-A-16A-16A-A-,E-E-E-E-E-E-16E-16E-E-
1310 DATA F>B8<F8F>B8<F8F8>B16B16B16B16B8,FG-&G-A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-
1320 DATA A-&A-A-A->D-&D-&D-D-D-&D-D-&D-,RBRBR8B16B16B16B16B8
1330 DATA A-A-A-A-A-A-16A-16A-A-A-A-A-A-,E-E-E-E-FF16F16FFFFFF
1340 '                              (D)
1350 DATA O2F>B8<F8F>B<F>B8<F8F>B,O5RREEEG-4EE-EE-E-4RD-4
1360 DATA O4E4&EEE4E4E-4&E-E-E-4E-4,RBRBRBRB
1370 DATA L4V9Q8O5G+&G+&G+&G+G&G&G&G,L4V9Q8O5E&E&E&EE-&E-&E-&E-
1380 DATA <F>B8<F8F>B<F>B8<F8F>B,<B4BBB-B4>G-&G-4&G-4RRD4
1390 DATA <A-4&A-A-A-4A-4B4&BBB4BA-,RBRBRBRB
1400 DATA A-&A-&A-&A-A-&A-&A-&A-,E-&E-&E-&E-D&D&D&D
1410 '
1420 DATA <F>B8<F8F>B<F>B8<F8F>B,D-4&D-4D-4FG-&G-4RRRD-4D-
1430 DATA G-4&G-G-G-4G-4>E-4E-<B->E-4E-4,RBRBRBRB
1440 DATA B-&B-&B-&B-E-&E-&E-&E-,G-&G-&G-&G-&G-&G-&G-&G-
1450 DATA <F>B8<F8F>B<F>B8<F8,B-4B-4B4B-A-&A-4,<A-4A-A-A-4A-A->D-4D-D-
1460 DATA RBRBRB,B&B&B&BD-&D-,G-&G-&G-&G-G-&G-
1470 DATA *
1480 '
1490 DATA O2F8>B16B16B16B16B8<F>B8<F8F>B<F>B8<F8F>B
1500 DATA O5G-F4G-&G-4&G-4&G-4&G-4RR@39L4V13Q8O5D->D-<B        : ' CLARINET
1510 DATA O4D-4D-<A->G-4&G-G-G-4G-4E-4&E-E-E-4E-4
1520 DATA R8B16B16B16B16B8RBRBRBRB,O5F&FV10<B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-
1530 DATA O5D-&D-<V10G-&G-&G-&G-&G-&G-&G-&G-
1540 DATA *
1550 '
1560 DATA O2F8>B16B16B16B16B8<F>B8<F8F>B<F>B8<F8F>B
1570 DATA O5G-F4G-&G-4&G-4&G-4&G-4RRRR@21V14Q8O4                : ' BRASS
1580 DATA O4D-4D-<A-G-4G->D-<G-4G-4>E-4E-<B->E-4E-4
1590 DATA O8R8B16B16B16B16B8RBRBRBRB,O5F&FV11<B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-
```

```
1600 DATA O5D-&D-<G-&G-&G-&G-&G-&G-&G-&G-
1610 ´
1620 DATA <F>B8<F8F>B8<F8,RRRRRRRR,<B4BGB4B4,RBRB,A&A&A&A,F+&F+&F+&F+
1630 DATA F8>B16B16B16B16B8B16B16B8B16B16B8,RRRRRRE-16F+16A16B16
1640 DATA >E4E<B>E4E4,R8B16B16B16B16B8B16B16B8B16B16B8,F+G+AB,D&D&D&D
1650 ´                                (E)
1660 DATA O2F>B8<F8F>B,O5C+4&C+4&C+4<A16B8&B16,O3A4&AAA4A4,O8RBRB
1670 DATA O5C+&C+&C+&C+,O4A&A&A&A,<F>B8<F8F>B,B4&BAA16R16R8G+A
1680 DATA F+4&F+F+F+4F+4,RBRB,C+&C+&C+&C+,A&A&A&A,<F>B8<F8F>B
1690 DATA B4&BAA4G+F+,B4&BBB4B4,RBRB,<B&B&B&B,F+&F+&F+&F+,<F>B8<F8F>B
1700 DATA F+4E16F+16E16C+16E4,E4>E<BE4E4,RBRB,G+&G+G+8G+8G+,E&EE8E8E
1710 ´
1720 DATA <F>B8<F8,R16E16F+16E16AB16A16,A4&AA,RB,>C+&C+,A&A
1730 DATA F>B<F>B8<F8F>B,>C+E4&E4C+C+16<B16R16A16&AF+4G+16A16
1740 DATA A4A4F+4&F+F+F+4F+4,RBRBRB,C+&C+C+&C+&C+&C+,A&A&A&A&A&A
1750 ´
1760 DATA <F>B8<F8F>B,B16A16G+16A16A16B16R16A16&A4R16A16B16A16
1770 DATA B4BF+B4BF+,RBRB,<B&B&B&B,F+&F+&F+&F+
1780 DATA <F>B8<F8F>B,G+16F16E16F16A20B20>C+20<A20B20>C+4&C+4
1790 DATA F4FFF4FF,RBRB,A-&A-&A-&A-,F&F&F&F
1800 ´
1810 DATA <F>B8B16B16B16B16B8B8B8BB,F4&F4&F4&F4R4R4@13V14Q7        : ´ PIANO
1820 DATA >C+4C+C+C+C+C+C+D-4D-4,RB8B16B16B16B16B8B8B8BB
1830 DATA L8Q6>C+4&C+4C+C+C+4V12Q4D-4D-4,L8Q6G+4&G+4G+G+G+4V12Q4A-4A-4
1840 DATA *
1850 ´                               (F)
1860 DATA O2F8>B16B16B16B16B8<F>B8<F8F>B<F>B8<F8F>B
1870 DATA O5G-F4G-&G-4&G-4&G-4&G-4RR@39L4V13Q8O5D->D-<B           : ´ CLARINET
1880 DATA O4D-4D-<A->G-4G-D-G-4G-4E-4E-<B->E-4E-4
1890 DATA O8R8B16B16B16B16B8RBRBRBRB,O5F&FV10<B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-
1900 DATA O5D-&D-<V10G-&G-&G-&G-&G-&G-&G-&G-
1910 ´
1920 DATA <F>B8<F8F>B8<F8F>B8<F8F8F8>B
1930 DATA B-&B-&B-&B-8B16B-16A-&A-R8@13V14Q7O5G+8F                 : ´ PIANO
1940 DATA <A-4A-A-A-4A-4>D-4D-<A->D-D-D-<A-,RBRBRBRB
1950 DATA A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-,G-&G-&G-&G-F&F&F&F
1960 DATA <F>B8<F8F>B8<F8F>B8<F8F>B8<F8,G-&G-&G-&G-&G-&G-&G-&G-
1970 DATA >G-4G-D-G-4G-4E-4E-<B->E-4E-4,RBRBRBRB
1980 DATA B-&B-&B-&B-D-&D-&D-&D-,G-&G-&G-&G-&G-&G-&G-&G-
1990 ´
2000 DATA F>B8<F8F>B8<F8,@21V14Q8O4B-4&B-4&B-4G-4                  : ´ BRASS
2010 DATA <A-4A-A-A-4A-4,RBRB,A-&A-&A-&A-,G-&G-&G-&G-
2020 DATA F>B8B16B16B8B8B8B,Q7B&B8B8B8>D8R8D-8&D-&D-&D-&D-
2030 DATA B4BG-B4BG-&G-4&G-4&G-4&G-4,RB8B16B16B8B8B8B
2040 DATA A-&A-&A-&A-8G-8&G-&G-&G-&G-,F&F&F&F8D-8&D-&D-&D-&D-
2050 DATA ¥
```

リスト4　FM77AV変更部分リスト

```
10 ´******************************
20 ´*                            *
30 ´*          ｻﾏｰ ﾄﾞﾘｰﾑ          *
40 ´*          (FM-77AV)         *
50 ´*    MUSIC BY TETSURO ODA    *
60 ´*    CODER BY HOUSEI KYOYA   *
70 ´*                            *
80 ´******************************
100 NB=0
110 DIM BA%(4,10),BB%(4,10)
140   FOR Y=0 TO 10
170 DATA    48,   15,    0,    1,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
180 DATA    30,   12,    8,    4,   11,   30,    2,    3,    1,    0,    0
190 DATA    30,   12,    8,    4,   11,   47,    2,    8,    0,    0,    0
200 DATA    30,    6,    8,    4,   11,   23,    2,    0,    1,    0,    0
210 DATA    30,    6,    8,    6,   11,    3,    2,    0,    1,    0,    0
230   FOR Y=0 TO 10
260 DATA    44,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
270 DATA    30,   24,    0,   15,   11,   15,    0,    2,    0,    0,    0
280 DATA    30,   17,   17,   15,    3,    5,    0,    2,    0,    0,    0
290 DATA    30,   24,    0,   15,   11,   15,    0,    2,    0,    0,    0
300 DATA    30,   17,   17,   15,    3,    5,    0,    2,    0,    0,    0
320 VOICE BB%,,BA%
330 SOUND 6,12:SOUND 7,48
400 PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
560 DATA T157,T157,T157,T157,T157,T157
570 DATA V12,V15,V11,S0M1800,V10,V10
600 DATA "",@5,"","",""                                            : ´ BRASS 2
780 DATA @22L8@V122Q7O4RRRRB-B-B>D-4&D-D-A-4FG-4&G-4&G-4&G-4         : ´ HARPSIC
1500 DATA O5G-F4G-&G-4&G-4&G-4&G-4RR@5L4V15Q8O5D->D-<B               : ´ BRASS 2
1570 DATA O5G-F4G-&G-4&G-4&G-4&G-4RRRR@1V15Q8O4                       : ´ TRUMPET
1810 DATA <F>B8B16B16B16B16B8B8B8BB,F4&F4&F4&F4R4R4@22@V122Q7         : ´ HARPSIC
1870 DATA O5G-F4G-&G-4&G-4&G-4&G-4RR@5L4V15Q8O5D->D-<B               : ´ BRASS 2
1930 DATA B-&B-&B-&B-8B16B-16A-&A-R8@22@V122Q7O5G+8F                 : ´ HARPSIC
2000 DATA F>B8<F8F>B8<F8,@1V15Q8O4B-4&B-4&B-4G-4                     : ´ TRUMPET
```

日本音楽著作権協会（出）許諾第8747559-701号

大好評別冊ポプコム「サウンドコレクション」フロッピーディスクに続く第2弾。本誌連載中の「FMサウンドブティック」から15曲。さらにポプコムオリジナル、8曲を加えたサウンドプログラムがフロッピーディスクでまたまた登場。

●ないものねだりのI want you/ときめきはFOREVER/六本木純情派/水の春/楽園のDoor/ファンタジー/Self Control/Oneway Generation/サファイアの瞳/アイドルを探せ/早春物語/Give Me Up/恋人たちの時刻/サマードリーム/It's Tough——
その他オリジナルミュージック8曲を加えた計23曲。

FM音源サウンドプログラム フロッピーディスク2 (5インチ2D版)

定価3,000円(送料含む)

別冊ポプコム「サウンドコレクション」収録の最新ポップス全25曲のプログラムフロッピーディスク。発売中。(5インチ2D版)

FM音源サウンドプログラムフロッピーディスク1

定価3,000円(送料含む)

通信販売のみ

FM音源サウンドプログラムフロッピーディスクは、1、2とも通信販売でお届けします。ご希望の方は品名、数量、合計金額とあなたの住所、氏名、TELを明記し、代金を現金書留または郵便小為替でお申し込みください。

申込先

〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7
昭和第2ビル㈱新企画社 ポプコムディスクサービス係

魅惑のFM音源サウンドプログラム全30曲。

好評発売中

ヒットチャートをにぎわしている最新ポップスをはじめゲームミュージックのサウンドプログラムが、30曲。さらにFM音源によるミュージックプログラム入門など、パソコンミュージックをめいっぱい楽しむプログラムマガジン。

●CHA-CHA-CHA/フレンズ/ラズベリードリーム/チャンス/悲しみよこんにちは/ちょっとやそっとじゃ CAN'T GET LOVE/BAN BAN BAN/ジプシークィーン/寝た子も起きる子守唄/プルシアンブルーの肖像/NEVER ENDING STORY/LIKE A VIRGIN/ハイドライドII/レリクス/メルヘンヴェールIIほか。

別冊POPCOM プログラムマガジン

FM音源 PCシリーズ(PC-8801mkIISR FR/TR/FH/MH)用

サウンドコレクション

定価980円 小学館

連載
ゲームワールド潜入まんが
ガンダーラ
その2
地獄界
作/槇村ただし
©エニックス/日高 徹
おっす！ おれはプロレスラーではなく、プログラマーの日高徹だ。地獄界は、おれの分身『シットール』が案内しよう。
大作RPG『ガンダーラ』の原作者が、エニックスの監視の目をかすめて解法のヒントを連発。涙が出るほどありがたーい、お助けまんがなのだ！

人間界をクリアしたシットールは、冥府魔道を通って、地獄界へと進んだ。
冥府魔道とは、各世界をつなぐ道のことだぞ。

おお～～～っと、ここが地獄界か。こんなおそろしいところは初めて来たぜ。
骨剣士

TADASHI
うそで～～～っ、生前に何度か行ってるくせに！
シットール・ラリアート
地獄界へ来てまず初めに手に入れたいのが法石を入れる袋だ。
しばらく道に沿って歩いていけば、必ず見つかるはずだ。

シットールは賽の平付近で、洞穴を見つけた。
むっ、ここかな？

へい、らっしゃい！
邪鬼の食料品店
200円
100円
ぶっ。

邪鬼が食いもん売ってるなっ、アホッ！
そんな～～、あっしらだって生活きびしいんすよ。買ってよ、だんな、人間より安くしときますぜ～～。

むむ～～、あきれたやつだが確かに安い。
今度から食料品店はここをひいきにしよう。
チェック

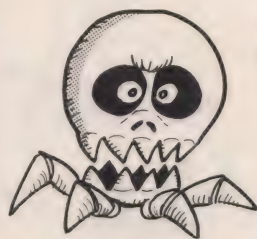
食料品店を出てしばらくしてわき道に入ると……
おっ地下への入り口だ。

いらっしゃーい。
そこは骨剣士の袋店だった。
こ、ここも。
ズルッ
ここでは、法石の袋を真っ先に買おう！　今まで500個だった法石が1000個入れられるから戦いが楽になるぞ！
新しい法石袋を買ったら、すぐに人間界の法石店で、袋をいっぱいにしてくるんだ。
そうしないと、地獄界では法石店がないからあとで困るぞ。
人間界で法石袋をいっぱいにしたシットールは、さらに地獄界の奥へ奥へと進む。
わっ
クルクル
独楽骨鬼
わあっ！
弾を撃ってきた
プッ
プッ

なんの！
カン
敵の弾は
5キーを
押して
盾で
よけるんだ。
ザバ
げげっ、
血の池から
敵が飛び出した！
跳頭鬼
プッ
プッ
プッ
わあ、
また弾だ。
カン
こいつは
いそが
しいぜ。
ひゃ。
カン
おおっと。
グォ〜〜〜ッ。

蓮華
これをとるとＨＰが少し回復するぞ。

青い薬ビン
これはＭＰが少しふえる薬だ。法石と同じと考えてよい。

法石店のない地獄界では、
重要なこの青い薬を
持っているのは、黄色の
頭骨鬼(刃怪頭)と
飛骨鬼だ。

人間界まで
もどって法石を
買うのがめんど
うな場合は、
この連中と戦う
といいだろう。

何度もいってるように
地獄界には、法石店が
ないので、
なるべく地表面では
法力を使わずに
戦おう。

ズバッ
ズバッ

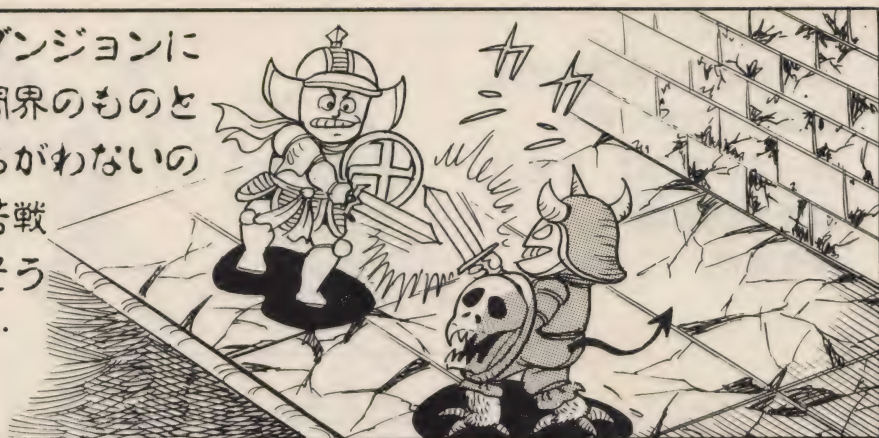
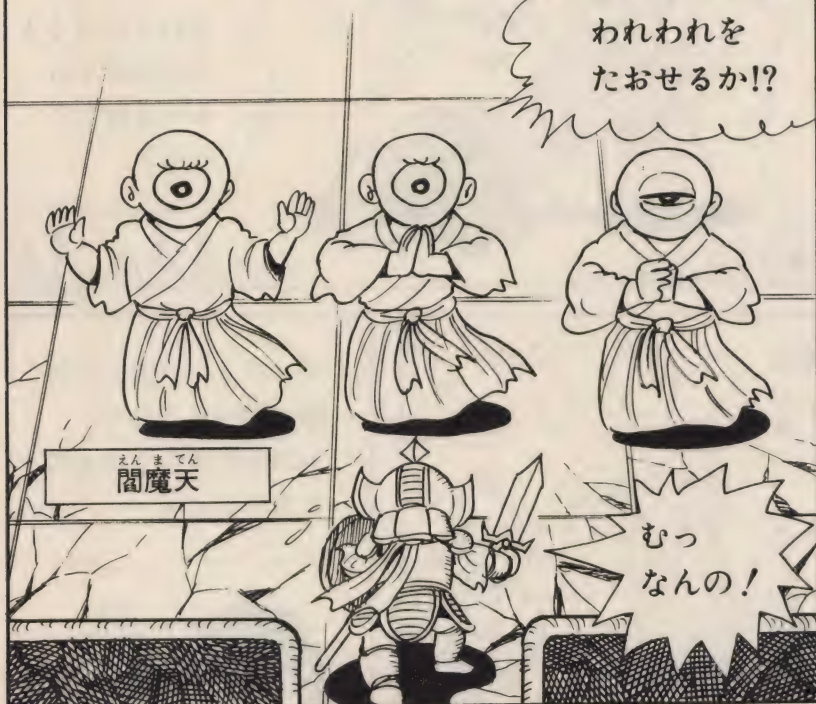
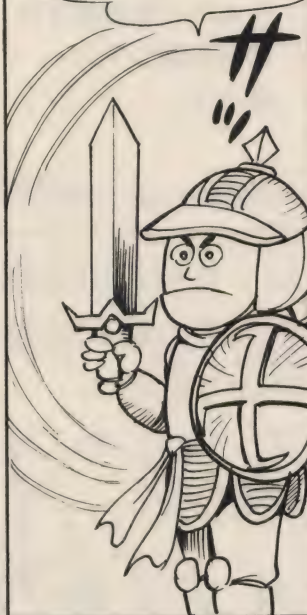
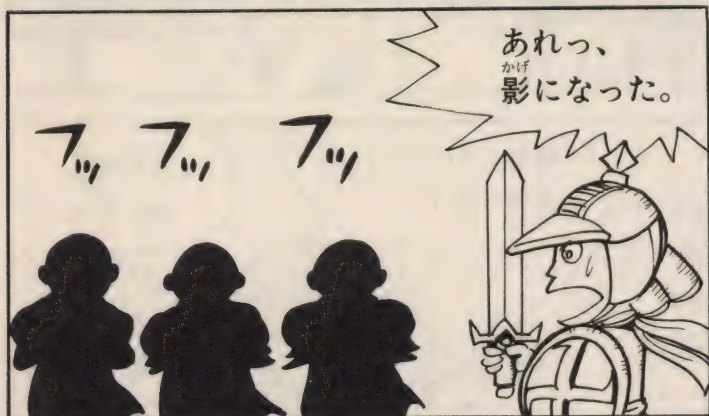
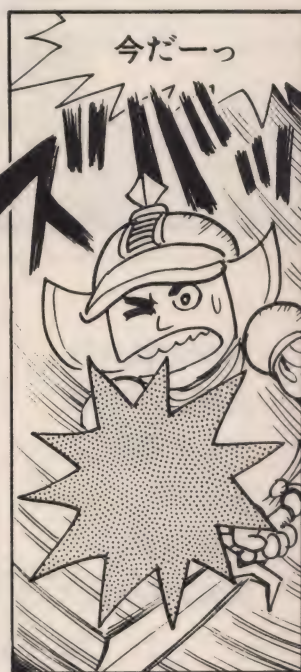
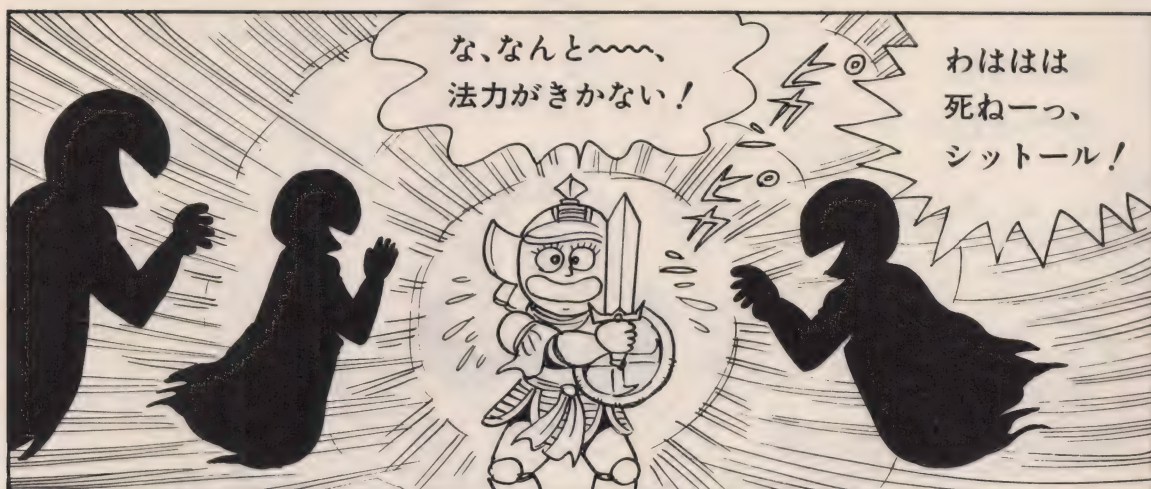
法力の
ムダ使いに
慣れてしまうと
先の世界では
もっと苦しく
なるぞ。

シットールは地獄界の
もっとも奥に位置する
針山ケ原で
ダンジョンの入り口を
発見した。

ダンジョンの近くには
菩提樹があるので、
HPを回復しておくの
を忘れずに!

各値も
チェックして
おこう!

レベル——8
HP——2000
MP——700
BEADS —2000
FOOD——5000

シットールはダンジョンに突入した。人間界のものと広さもさほどちがわないので、それほど苦戦をせずにすみそうに思えたが……
カカ
ニニ

ある部屋に入ると
ふははは、シットールよ、われわれをたおせるか!?
閻魔天
むっなんの!

ダンジョン内では惜しみなく法力を使うぜ。
ザッ

あれっ、影になった。
フッ フッ フッ

ええーい、法力をくらえ!

わはははは
死ねーっ、
シットール！
な、なんと〜〜、
法力がきかない！
ピカ
ピカ

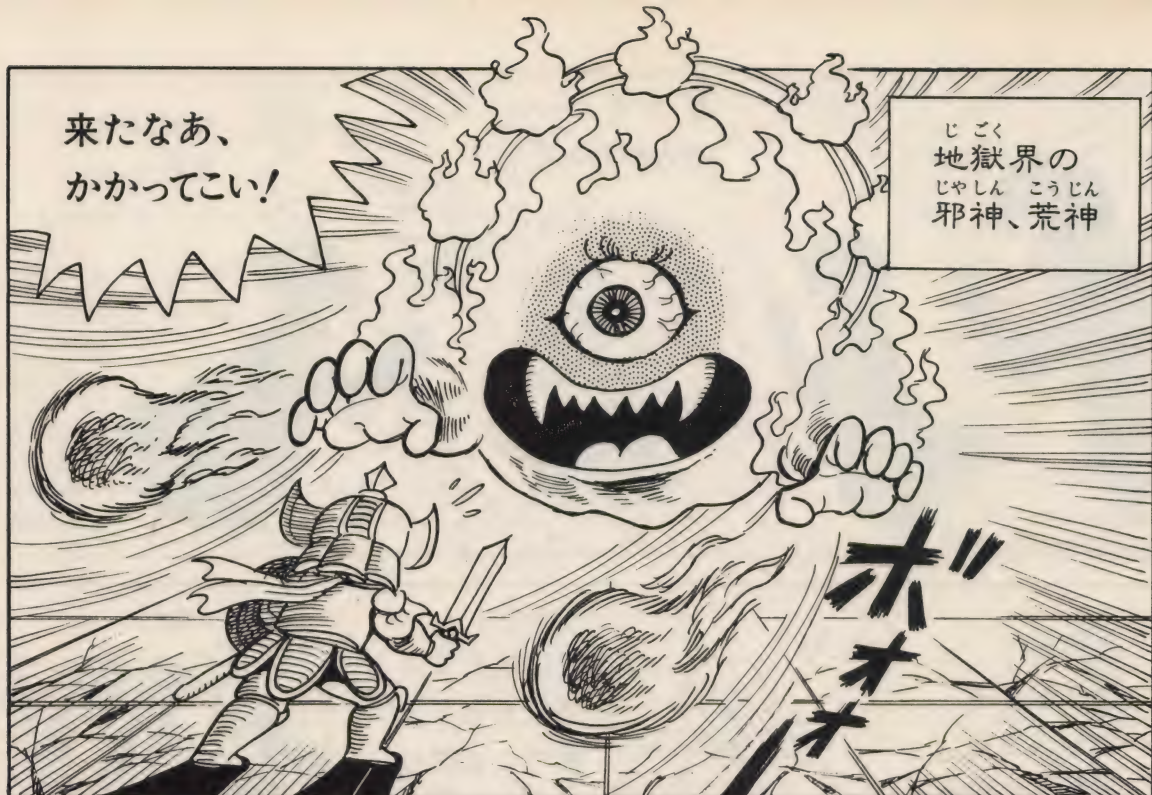
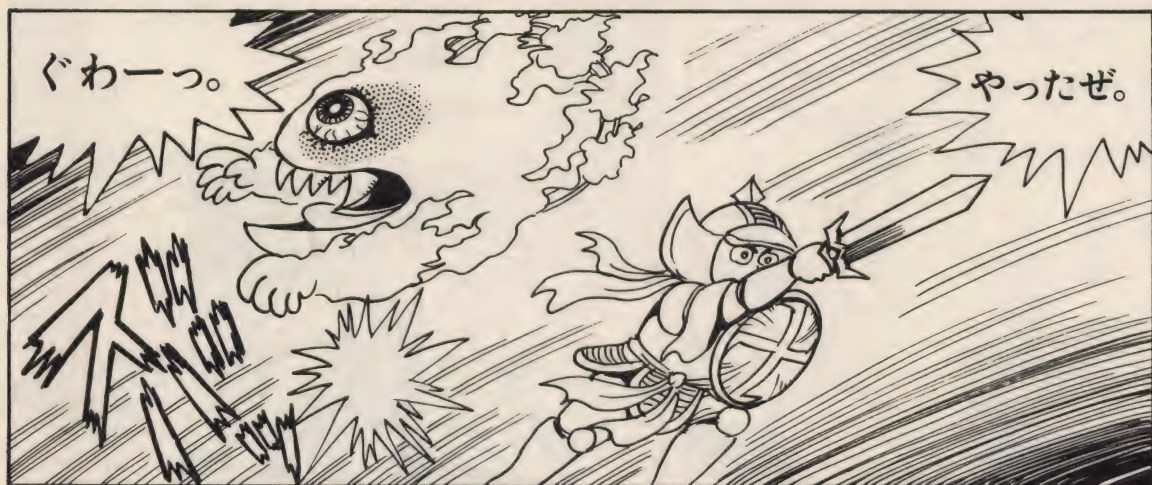
今だーっ
ズバッ

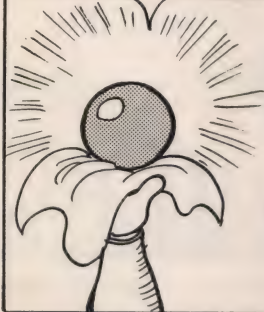
しかし、
しばらくすると
元にもどるので、
影でいる間は
逃げまわって
チャンスを待とう。
閻魔天は
影になると
剣も法力も
きかなくなる！
スッ
スッ
スッ
あっ。

宝玉もとったら、いよいよ
邪神(ボス)との
対決だぜ！
ガガー

やった、
カギだっ。
シュ

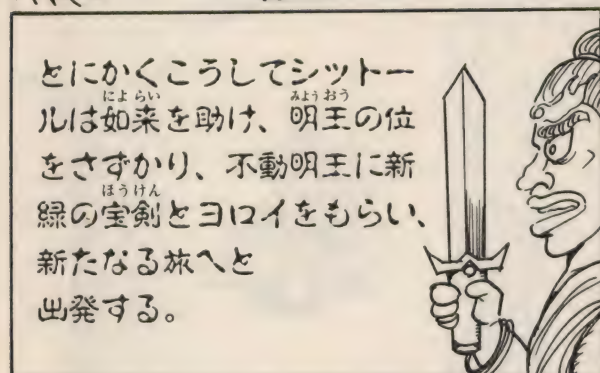
地獄界の
邪神、荒神

来たなあ、
かかってこい！

荒神をたおしたら、
すぐストーパーに
仏舎利を納めに
いくのだが、

宝玉を使ってワープして、すぐにダンジョンを出してしまうのもいいが、

宝玉はもっと先の世界で必要になると思うので、数に余裕をもたせていたい。
残りのHP、MPに余裕があったら、歩いてもどろう！
菩提樹
ダンジョン入り口
とくに地獄界は、ダンジョンの出入り口近くに菩提樹があるから、むずかしいことはない。

ダンジョンから出たら、すぐに菩提樹でHPを回復しよう。

そうすれば、ストーパーまで、ゆうゆう行けるぞ。

とにかくこうしてシットールは如来を助け、明王の位をさずかり、不動明王に新緑の宝剣とヨロイをもらい、新たなる旅へと出発する。

来月は『餓鬼界の巻』です。お楽しみにっ！

毎度おなじみのX68000である。今月でいちおう最終回、音楽の話で締めくくるのだけど、白黒ページにもどって、まずは、平和な気分である。

で、3回目ともなると、さすがにもう『グラディウス』の話はしないのである。だいたい、もうゲーム自体やらないしね。でも、ティーアンドイーソフトに取材に行ったとき、マウスで『グラディウス』をやってたのには、正直おどろいたというか、あきれてしまった。あとで聞くところによると、ひそかにはやっているらしいんだけどね。

と、結局のところ、終始『グラディウス』の話をしていたという事実に気づきつつも、本文に突入していくのであった。

X68000 BASIC 専科〈音楽組〉

エンジョイ・ミュージック

◉プレリュード(前奏曲)

と、気どってみても始まらないのだが……、今月はサウンド機能の話である。

で、ここでいつも、簡単なスペックを書くのだけど、3回目ともなると、いかにもワンパターンである。が、そういったことは十分承知のうえで、今回も同じセンで、いってみたいと思う。といっても、今月は、2つしかないのであるが。

1) 音楽機能は、8オクターブ8チャンネル。しかも、PSGなんてケチなものではない。8チャンネルすべて、FM音源である。しかもステレオ対応。これは各チャンネルについて、それぞれ左、右、ないしは同時に出力させるといったことが、選べるのである。ただし、本体にはスピーカーが1つしかないので、ステレオで音楽を楽しむためには、ヘッドホンか、もしくは、外部にスピーカーを用意しなければダメである。

2) ADPCM方式の、音声デジタイズ機能を装備。要するに、簡単なデジタル録音機能である。BASICの命令で、簡単に行うことができる。

前回に比べると、ホントに簡単なのだけど、サウンド機能なんてものは、つきつめれば、この程度の記述ですむものである。とはいえ、それぞれについては、マジメに説明すれば、それなりにむずかしく、かつまた、大変だったりするのであるが、それでは、順に見ていくことにしよう。

◉第1楽章

FM音源は、ムズカシイ

はっきりいってしまおう。もしFM音源について、そのすべてを、それこそこと細かに説明するとすれば、これくらいの連載が1年近く続くか、あるいは、専門書が1冊書きあがってしまう。それくらい複雑で、またメンドーくさいものなのである。で、ここまで読んで、FM音源のくわしい説明があると期待していた人、ゴメンナサイ。でも、やれ、キャリアやら、モジュレーターだとか、周波数変調、LFOなんてものは、聞いただけで頭が痛くなるし(なるでしょ)、なに、整数次倍音だ、ビブラートだ、トレモロにスタッカート、スカート(?)、いったい物理学の本じゃないんですよ。だいたい、X-BASICでは、あらかじめプリセット音として、68種類もの楽器だとか効果音が、用意されているのだから、それを使ってしまえば、そこそこ楽しめるものであり、しかも、8チャンネルあるから、8重奏。しかもステレオで、各チャンネルを左右にふり分けられるから、なみのパソコンよりも、凝った音楽演奏ができるはずである。それに、この連載は、BASICの話であって、けっして、FM音源の理論的解説のページではないのである。それでも、「自分はFM音源を駆使して、音をつくりたいんだ」

とかいう人は、BASICでの命令も用意されていることだから、それこそイバラの道を突き進む覚悟で、専門用語とか、各パラメーターの意味なんかを、勉強してみてください。しちめんどうくさい理論を、知らずにいられない人も、同様である。

と、気分が軽くなったところで、先に進む。

べつに、FM音源に限らず、PSGでも同じなのだけど、BASICで音楽演奏をしようとした場合、音色などの細かい指定は別にすれば、その命令は、

PLAY　〈文字列〉,〈文字列〉,〈文字列〉……

というのが、一般的。文字列の中身は、MML〈ミュージック・マクロ言語〉といって、音程や音符の長さ、音の大きさなどを指定するものだけど、これも、どのパソコンでも、ほとんど同じである。

けれども、X-BASICでは、ちょっとちがう。音程などの指定といったMMLの内容は、ほぼ同じなのだけど、演奏するまでの手順が、今までのどのBASICとも、ちがった形になっているのである。では、それについて、順を追って、見てみることにしよう。

𝄞　m_init（）

まず、初期化する。音色やテンポ、オクターブや、あとで述べるトラックバッファーを、もとの状態にもどすもので、これをしなければ、まず始まらない。

#　m_alloc

で、次に、演奏データ、すなわちMMLを格納する場所を確保する。これは、X-BASICでは、音楽を演奏するとき、あらかじめ、メモリー内にMMLを書きこんでおいて、それを参照しながら演奏する、という形をとっているためである。ほかのBASICのように、PLAY命令のあとにMMLを書いて、直接演奏するのではないのである。そのため、MMLを書きこんでおくためのメモリーがいるのだけど、それを、トラックバッファーという。そのトラックバッファーを確保するのが、この命令。多く指定すればするほど、長い曲が入れられるが、あまり多くとりすぎるとメモリーが足りなくなるので、注意。ふつうの歌謡曲だったら、1チャンネル当たり、だいたい2000～3000というところが目安である。

あと、このトラックバッファー、8チャンネルだから、8つあればすみそうなのだが、じつは、なんと80個まで指定することができる。であるから、たとえば、いくつかの曲をあらかじめ入れておいて、演奏するときに選ぶ、などということもできるわけだ。ゲームなどで、場面によって曲を変える、といったことも簡単にできる。応用範囲は、けっこう広そうである。

♪　m_assign

さて、チャンネル数よりトラックバッファーのほうが多いので、いざ演奏するとき、いったいどのトラックを演奏させるのかを、指定しなければならない。そのための命令がこれである。実際に演奏させるトラックバッファーを、各チャンネルに、割り当てる。

このとき、複数のチャンネルに、同じトラックバッファーを指定すると、そのチャンネルは、まったく同じ音を演奏することになる。これは、横着な人向きだが、いちおう音に厚みが出る。

指定するときは、必ず、演奏する命令、m_play（後述）の前に置かなければダメである。演奏中は、いくら、チャンネルとトラックバッファーの関係を変えても、演奏している曲は、変わらないから注意しよう。なお、省略したと

FM音源について　その①

本文で、あっさりと説明するのをやめてしまったのだけど、それでは、あまりにもミもフタもないので、ここで、補足することにしよう。といっても、スペースの関係上、そんなにくわしくは、できるわけがない。あくまでも基本。ほんのサワリ程度である。

さて、最初に、FM音源とはいったい何か？　を理解するためには音の3大要素、「音量」、「音程」、「音色」を知っておく必要がある。カンタン、簡単。オシロスコープという機械を使って、音を目に見える形にすると〝波〟になって見える。このことから、音量は音の大きさであり、音程は波の細かさ、ちょっとむずかしくいうと周波数っていうんだけど、例のヘルツという単位を使って表すナニである。そして、音色は波がどういう形をしているか、たとえば、ギザギザだったり、デコボコだったりいろいろするけど、それを表すもの。したがって、簡単にいってしまえば、FM音源とは、「音の3要素である〝大きさ〟、〝細かさ〟、〝形〟を自由に決めることができる音源」ということができる。では、第2段階。

ここでは、さっきの3要素のうち、音の種類（ピアノとかトランペットなど）を決めるいちばん大事な〝音色〟についてもう少し触れてみよう。音はふつう、耳で聞くぶんには1つの音として聞こえるのだが、機械で見ると、いくつかの周波数の音が同時に鳴っているのがわかる。たとえば、ピアノでラの音（440Hz）を出すと、機械には同時に880、1320、1760Hz……の周波数の音が現れる。よく見てみると、すべての音は440Hzの2倍、3倍、4倍……の周波数になっていることがわかる。ここで、もとの440Hzの音は〝基音〟、そのほかの音は〝倍音〟と呼ばれる。この基音と倍音は、それぞれ周波数のちがう正弦波である。倍音が基音の正数倍のときはうまく混じり合って、人間の耳には1つの音に聞こえるし、もし、倍音が基音の正数倍でなければ、全体的にきたない音になる。楽器の音のちがいは、これら基音と倍音の組み合わせが楽器によって特有だからである。であるから、FM音源は、「基音と倍音の組み合わせが自由にできるので、あらゆる楽器の音が簡単にできる音源」といえる。原理的には、基音と倍音の組み合わせによって、地球上にありえない音すらも自由につくり出すことができる。

しかし、欠点がないわけでもない。FM音源は、キラキラした高音にはめっぽう強いが、厚みのある音はどちらかというと苦手である。このへんの話はやや専門的なので、パソコンに音楽を演奏させるぶんには、まず問題にしなくてもいいだろう。それより、これはなにもFM音源だけにいえることではないけど、どうしても、音に細かな表情や、人間クササが感じられないのだ。これは、デジタル処理された音（波）だから、一定時間（短い周期）が来ると何度も同じものが現れるためで、ふだん、ぼくたちが聞いている楽器の音のように、微妙な不規則性がないためなのである。

ということで、とりあえず説明は、お・し・ま・い(!?)。

きは、各チャンネルには、1から8までのトラックバッファーが、そのまま対応する。

♬　m_trk

演奏するデータを、トラックバッファーに入れる命令がこれである。指定したトラックバッファーに、MMLを書きこむもの。ただ、この命令では、あくまでも、データを書きこむだけで、演奏まではしない。ここまでは、まだ、準備段階である。

ここで使うMMLは、各社音楽機能のついているBASICのMMLと、ほとんど同じである。ちがうのは、ステレオ対応のため、各チャンネルを左右にふり分ける機能と、同じパターンを、くり返し演奏させる指定がつけ加えられた程度のもの。同じくFM音源をもつPC-88SRシリーズやFM77AVのそれとも、上記の点を除けば、その仕様には、ちがいはそれほどない。

m_trk命令では、MMLは、トラックバッファーに、つけ加える形で書きこまれる。つまり、前のデータに、次々とデータを足していくわけである。したがって、曲データは分割して入れられるのだけど。もちろん、そうでなければ、長い曲など、入れられないんだよね。反対に、トラックバッファーをクリアするためには、m_init（ ）で初期化するか、m_allocで、新たにトラックバッファーを、確保し直すしかない。

♩　m_play

そして、最後に演奏するための命令が、これである。トラックバッファーに書かれているMMLに従って曲を奏(かな)でるもので、ここに来て、初めて音が出ることになる。演奏は、トラックバッファーのMMLを、すべてやり終えるまで、続けられる。また、チャンネル指定もできるので、好きなチャンネルだけ演奏することも可能。デバッグなどには、けっこう役に立つ。

X-BASICでは、音楽は、完全にBGM（バック・グラウンド・ミュージック）として行われる。つまり演奏をしながら、すぐさま、次の命令を実行するのである。したがって、曲を流しながら、ほかの仕事、たとえば、グラフィックを表示させ、スプライトを動かす、などということも可能なのである。演奏中、トラックバッファーに、MMLを書きこむこともできるのだから、その場合は、タイミングさえまちがわなければ、その新しく書かれたデータも、引き続き演奏されることになる。

m_playは、実行されるごとに、必ずトラックバッファーの最初のデータから、演奏を開始する。したがって、一度トラックバッファーにMMLのデータを書きこんでしまえば、あとは、m_play命令だけで、何度も演奏を楽しむことができる。逆に、別の曲を演奏させるには、当然といえばそうなのだけど、トラックバッファーをクリアして、新しくデータを書きこむか、あるいは、m_assignのところでも書いたけど、あらかじめ別のトラックに書いておいたデータを、チャンネルを切りかえて演奏させるしかない。

なお、演奏を中断させるには、次の3つの方法がある。

☆　m_init命令で、初期化する。

☽　m_stop命令を使う。

♨　m_playを再度実行させる。

このうち、2番目のm_stopは、演奏を一時的にストップさせるもの。m_cont命令を使えば、中断していたところから、演奏を再開する。任意のチャンネルだけを止めることもOKだ。また、3番目の方法では、実行させるごとに、演奏を中断して、またぞろ初めから、曲を演奏することになるのである。

さて、手順としてはこんなものだけど、そのほかに命令としては、次のようなものがある。

▽　m_state

各チャンネルが、演奏しているかどうか、調べるものである。

△　m_free

各トラックバッファーの残り容量を表す。

◇　m_tempo

曲のテンポを決めるものだけど、MMLのコマンドでも、指定できる。

◎　m_vget

m_vset

FM音源を駆使(くし)して、さまざまな音色を作るために使う命令。冒頭(ぼうとう)の理由から、ここでは説明はしない。省略なのである。

と、いうところで、次にいこう。

◉第2楽章

FM音源、で演奏してみる

今回は、モノが音楽であるため、とくに視覚的にどうこうするというものがない。ということで、ここでは、ちょっとしたサンプルをあげてみる。機械と機会がある人は、ためしてみてください。ま、簡単な実技編である。

Ⅰ．ステレオ（リスト1）

まずは、ステレオ機能である。何度もいうようだけど8チャンネルすべてに対して、それぞれ、右、左、および左右両方というように、出力が選べる。ライブなみとはいかないまでも、うまく使えば、けっこう臨場感のある音が、演奏できるのである。

さて、その指定の仕方だけれど、MMLのなかの、Pコマンドを使う。それぞれ、

P0　……音を出さない

P1　……左チャンネル

P2　……右チャンネル

P3　……左右両方（ステレオ）

となるのだけど、ちなみに、これは、編集部のマニュアルには、なぜか書いていなかった（なぜなんだろう？）。

リスト1は、この機能を使って、左から右へと、音が流れるプログラム。左右に、それぞれ1チャンネルずつ割り当てて、左チャンネルの音を小さくしていきながら、反対に右チャンネルを大きくしている、という、たったそれだ

■リスト1

```
100 /* Sound effect 1.
110 dim str m(8)[256]
120 m_init()
130 for i=1 to 2
140  m_alloc(i,2000)
150 next
160 m(1)="@65p1t160l8v15a&v14a&v13a&v12a&v11a&v10a&v9a&"
170 m(2)="@65p2t160l8v1a&v2a&v3a&v4a&v5a&v6a&v7a&"
180 mtr()
190 m(1)="v8a&v7a&v6a&v5a&v4a&v3a&v2a&v1a&"
200 m(2)="v8a&v9a&v10a&v11a&v12a&v13a&v14a&v15a"
210 mtr()
220 end
230 /*
240 func mtr()
250  for i=1 to 2
260  m_trk(i,m(i))
270  next
280  return()
290 endfunc
```

けのことなんだけど、これぞ、ステレオ！といったところ。ただし、これも何度もいうようだが、ヘッドホンか、外部のステレオシステムのスピーカーでなければ、その効果はわからないから、念のため。

ちなみに、ここで使った音色は、No.65の嵐(あらし)の音。プリセット音である。音色の指定は、次で説明する。

II. プリセット音色、およびm_assign（リスト2）

で、音色の指定である。これも、前にもいったけど、あらかじめ、プリセット音として、68種類の音色が用意されてる。この数は、88SRシリーズよりは多いけど、FM77AVより、ちょっと少ない。それでも手軽に音楽を楽しむためには、これで十分である。

その音色の指定は、これもMMLのなかで、@（アットマーク）のあとに、数字をつけて行う。1～68までが、プリセットの音色。なお、この数字は、200まで指定できて、残りは、自分で作った音色を割り当てられるのだけど、くどいようだが、ここでは述べない。

サンプルは、リスト2。いろんな音色で、「赤とんぼ」のメロディーを演奏させている。トラックバッファーは、音色に合わせて8つ用意したが、演奏チャンネルは、1つだけである。したがって、1～8までのキー入力によって、m_assign命令を使い、対応するトラックバッファーを、演奏チャンネルに割り当てている。

III. わくわくサウンドFMブティック（リスト5）

最後は、実際に曲を演奏してみようということで、作っ

■リスト2

```
100 /* Aka-tombo
110 dim str m(8)[256]
120 int i,k=0
130 m_init()
140 for i=1 to 8
150  m_alloc(i,200)
160 next
170 m_trk(1,"@ 1l8v10o3t80")
180 m_trk(2,"@ 4l8v10o3t80")
190 m_trk(3,"@13l8v10o3t80")
200 m_trk(4,"@14l8v10o3t80")
210 m_trk(5,"@17l8v10o3t80")
220 m_trk(6,"@18l8v10o3t80")
230 m_trk(7,"@29l8v10o3t80")
240 m_trk(8,"@42l8v10o3t80")
250 for i=1 to 8
260  m_trk(i,"g<cc4.deg<c>ag4acc4d4e2.")
270  m_trk(i,"eag4.a<c>agagegecedcc2.")
280 next
290 while 1
300  repeat
310   input "Sound Number (1-8) ? ",k
320  until k>=1 and k<=8
330  m_assign(1,k)
340  m_play(1)
350 endwhile
```

てみました。曲は、松田聖子の最新シングル、「Strawberry Time」。結婚しようが、はたまた子どもが生まれようが、彼女は、永遠のアイドルといえるんじゃないかな。

音色は、プリセット音だけしか使っていないが、8チャンネルすべてを使用。もちろんステレオである。

プログラムは、データ文が使えないので、パートごとに、ユーザー定義関数にして、そのなかで、各チャンネルごとに、文字変数にMMLを代入し、トラックバッファーに書きこんでいる。それを、メインプログラムから呼び出すという形。これでも、いちおう構造化プログラムなのである。

FM音源について　その②

おまけである。FM音源でつくった、ドラムの音である。

実際は、プリセット音を参考にしてつくったのだけど、m_vget命令を使えば、そういったプリセット音の、細かい設定を読むことができる。逆に、m_vsetが、FM音源に対して、いろいろな設定をするもの。ただし、ここでも、各パラメーターの説明はしないのである。

なお、このリスト4は、「Strawberry Time」につけ加えても使える。リスト5の1380行、1510行を、

m(8)="@70 p3 v 15 l16"

と、変更(へんこう)すれば、OKだ。

■リスト4

```
1110 dim char drm(4,10)={
1120 /* f/a,smk,wfm,syc,spd,pmd,amd,pms,ams,pan,
1130      2, 15,  2,  0, 50,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1140 /*  ar,d1r,d2r, rr,d1l, tl, ks,mul,dt1,dt2,ams
1150     31, 14, 10,  8, 12,  8,  0,  0,  0,  3,  0,
1160     31, 14, 10,  8, 15, 10,  0,  0,  0,  1,  0,
1170     31, 14, 10,  8,  6, 19,  0,  0,  6,  0,  0,
1180     31, 14, 10,  8, 15,  4,  0,  0,  0,  1,  0 }
1190 m_vset(70,drm)
```

◉第3楽章

ADPCMは、デジタル録音・再生

サウンドのもう1つの機能が、ADPCM。〝Adaptive Differential Pulse Code Modulation〟の略で、要するに、早い話が、デジタル録音・再生ができる、ということである。おおまかな原理は、例のCD(コンパクト・ディスク)と変わらない。

と、これもくわしくいうとフクザツなので、やめるんだけど、じつはこれ、シンセサイザーの世界で、大はやりなのである。サンプリングというのだが、いろんな音をデジタル録音して、それをいろいろと加工して使うのである。たとえば、ワンちゃん(犬のことである)の声をサンプリングして、それに音程をつけて「ワン、ワン」と音を出してしまう、みたいなこともできたりする。

X68000では、現在のところ、そんなワザはもたず、単なるデジタル録音機にしかならないけど、そのへんは期待してもいいのではないか、という分野である。

さて、そのADPCM機能、X-BASICで使うにはどうしたらいいのか、ということだが、答えは、簡単。

A_REC　　(録音する)

A_PLAY　(再生する)

という、2つの命令を使えばよい。どちらも、char型の1次元配列を使用する。2つとも使うときには、サンプリング周波数というのを指定するが、これは、高ければそれだけ、キレイな音で銀音・再生ができるのだが、そのぶん、メモリーもたくさんいることになる。この場合、いちばん高い周波数は15.6kHz(ヘルツ)。それなりに、キレイな音だけど、CDに比べると、その周波数は、まだ低い。

で、実際の使用法は、これもマニュアルのサンプルどおり、ごく簡単なものだが、それでは、あまり長いデータが録音できない。長い音データを録音するには、あまりエレガントな方法ではないが、とりあえずは、char型配列をたくさん宣言して、A_REC命令を力いっぱいならべればいい。とはいえ、X-BASICのメモリーのフリーエリアは、標準では128Kバイトで、この方法でも、そんなに長くはならない。それでは、ということで挑戦(ちょうせん)してみた結果が、リスト3。サンプリング周波数15.6kHz(ヘルツ)で、約1分半の録音が可能である。そのため、X68000の根幹の部分、OSに至るまで、手を加えなければダメなのであるが、とりあえず、その手順だけ書くことにしよう。あくまでも、リスト3だけではダメで、次に書く手順を必ず行うこと。また、OSをかなりいじるので、自信のない人は、やめたほうがいい。また、理論を知りたい人は、マニュアル3冊分の内容なので、まずマニュアルをよく読みましょう。

①まず、システムディスクの、バックアップをつくる。これが、わからない人はあきらめよう。できたら、そのバックアップのほうで、作業を行う。ただし、プロテクトシールは、はらないでおくこと。

②バックアップのほうのシステムディスクを立ち上げ、COMMAND. Xのところで、マウスをクリックし、コマンドモードにする。そうすると、画面には、

A>　　　　　(←――Aプロンプトという)

というのが、出てくるハズである。

③ビジュアルシェルを、切りはなす。やり方は

A>ren title.sys title.vs ↵

または、

A>del title.sys ↵

④次に、OSのコンフィギュレーションファイルを書きかえ、いらないデバイスを、けずる。次のようにタイプする(エディターが使える人は、それでやってもよい)。

```
A>copy con config.sys ↵
    files    =15 ↵
    buffers  =20 ↵
    device   =prndrv.sys ↵
    device   =pcmdrv.sys ↵
    bell     =beep.sys ↵
```

打ちまちがえて、バックスペースキーだけで修正がきかないようなら、ブレークキーを押(お)して、最初からやり直す。最後までいったら、[ctr]＋[z]を押(お)して、リターンキーを押(お)す。

⑤同じように、BASICのコンフィギュレーションも書きか

■リスト3

```
100 /* ADPCM sample  for RAM 776Kbyte only.
110 str k
120 int sa=4
130 dim char pc1(65535),pc2(65535),pc3(65535)
140 dim char pc4(65535),pc5(65535),pc6(65535)
150 dim char pc7(65535),pc8(65535),pc9(65535)
160 dim char pc10(65535),pc11(65535),pc12(65535)
170 print "REC ok ? (Enter 'r' key) "
180 repeat
190  k=inkey$
200 until k="r" or k="R"
210 /* PCM rec. start
220 a_rec(pc1 ,sa)
230 a_rec(pc2 ,sa)
240 a_rec(pc3 ,sa)
250 a_rec(pc4 ,sa)
260 a_rec(pc5 ,sa)
270 a_rec(pc6 ,sa)
280 a_rec(pc7 ,sa)
290 a_rec(pc8 ,sa)
300 a_rec(pc9 ,sa)
310 a_rec(pc10,sa)
320 a_rec(pc11,sa)
330 a_rec(pc12,sa)
340 /* rec. end
350 print "ADPCM play Ok ?(Enter 'p' key)"
360 repeat
370  k=inkey$
380 until k="p" or k="P"
390 /* ADPCM play
400 a_play(pc1 ,sa,3)
410 a_play(pc2 ,sa,3)
420 a_play(pc3 ,sa,3)
430 a_play(pc4 ,sa,3)
440 a_play(pc5 ,sa,3)
450 a_play(pc6 ,sa,3)
460 a_play(pc7 ,sa,3)
470 a_play(pc8 ,sa,3)
480 a_play(pc9 ,sa,3)
490 a_play(pc10,sa,3)
500 a_play(pc11,sa,3)
510 a_play(pc12,sa,3)
520 end
```

え、ADPCM以外の外部関数を切りはなし、フリーエリアを最大限にとる。これも次のようにタイプ。

A>cd basic ⏎

A>copy con basic.cnf ⏎

free=776 ⏎

func=audio ⏎

これも、同じく、[ctr]+[z]を押して、リターン。

⑥以上が終わったら、リセットボタンを押す。そして、

A>basic

と、タイプする。BASICが立ち上がるが、そのとき、

「776K byte free」

と、表示されれば、OKである。リスト3を入れて、デジタル録音・再生の世界を楽しんでください。そうでない人は、最初からやり直すこと。

なお、このように作ったBASICのシステムでは、グラフィック、スプライト、FM音源といった関係の命令が、いっさい使えないので注意しよう。

◉最終楽章
カーテンコールは短めに

ということで、最後の最後は、かなりハードな話になってしまったんだけど、3回にわたって連載した、X68000 BASIC専科(と、いう題だったんだな、ホントは)、いかがでしたか？　本当は、BASICだけでなく、もっとトータルなシステムとして見てみれば、なお、おもしろいのかもしれないが、それは、いずれまたの機会ということにしよう。X68000自体、けっこう評判が高いので、あとは、いろんなソフトしだい。そのへんを期待しつつ、ここで、ワープロのキーを打つのをやめることにする。

それでは、また会う日まで。(暗転。そして幕〜)

■リスト5

```
1000 /*
1010 /* StrawberryTime by Seiko Matsuda.
1020 /*
1030 dim str m(8)[256]
1040 m_init()
1050 for i=1 to 8
1060     m_alloc(i,1500)
1070 next
1080 for j=1 to 8
1090     m_assign(j,j)
1100 next
1200 /*
1210 m_tempo(132)
1220 /*
1230 init1() : intro()
1240 init2() : part1() : part2() : kako1()
1250 init2() : part1() : part2() : kako2()
1260 kanso() : init2() : part2() : ending()
1270 /*
1280 m_play()
1290 end
1300 /*
1310 func init1()
1320   m(1)="@54 p1 v 8 l 8"
1330   m(2)="@54 p2 v 8 l 8"
1340   m(3)="@22 p3 v 5"
1350   m(4)="@22 p3 v 5"
1360   m(5)="@22 p3 v 5"
1370   m(6)="@10 p2 v 8"
1380   m(7)="@59 p3 v14 l16"
1390   m(8)="@60 p3 v15 l16"
1400   mtr()
1410 endfunc
1420 /*
1430 func init2()
1440   m(1)="@12 p1 v11 l 8 Q6"
1450   m(2)="@ 1 p2 v 9 l 8 Q6"
1460   m(3)="@22 p3 v 5"
1470   m(4)="@22 p3 v 5"
1480   m(5)="@22 p3 v 5"
1490   m(6)="@10 p2 v 8"
1500   m(7)="@59 p3 v14 l16"
1510   m(8)="@60 p3 v15 l16"
1520   mtr()
1530 endfunc
1540 /*
1550 func intro()
1560   m(1)="¦:2o4a4r<c4r>g4&g2.r4a4rf8&f2&f2r2:¦"
1570   m(2)="¦:2o4d4rf4rc4&c2.r4c4rc8&c2&c2r2:¦"
1580   m(3)="¦:2o4b-1&b-1<c1&c1:¦"
1590   m(4)="¦:2o4f1&f1a1&a1:¦"
1600   m(5)="¦:2o4e-1&e-1f1&f1:¦"
1610   m(6)="¦:2o3e-4.e-8&e-2e-4.e-8&e-2f4.f8&f2f4.f8&f2:¦"
1620   m(7)="¦:8o5c8ccccccc8ccc8cc:¦"
1630   m(8)="¦:8o5g4gggr4.r16gg:¦"
1640   mtr()
1650 endfunc
1660 /*
1670 func part1()
1680   m(1)="l 8 o4p3 v11 r2de-ff4g4e-4.dc8&c2cde-e-4.fd4.r4"
1690   m(2)="l 8 o4p1 v 9 ¦:4rb-<cf4c4>b-:¦"
1700   m(3)="l 1 o5 v5b-b-b-b-"
1710   m(4)="l 1 o4 v5 ffff"
1720   m(5)="l 1 o4 v4 de-cd"
1730   m(6)="l 1 o2 v6b-<e-f>b-"
1740   m(7)="l16 o5¦:4c8ccc8ccc8ccc8cc:¦"
```

＊ リスト中の"¦"は、"|"のこと。[¥]キーを、シフトを押しながら入れる。

```
 1750   m(8)='1 4 o5¦:4ffff:¦'
 1760   mtr()
 1770 /*
 1780   m(1)='r4>b-4b-b-4rb-a4b-4b-ab-<cd4c4d4e-4f&f2.'
 1790   m(2)='rb-<cf4c4>b-rb-<cg4c4>b-rb-<cf4c4ff4cf4c4>b-'
 1800   m(3)='b-b-b-a'
 1810   m(4)='ggff'
 1820   m(5)='fee-e-'
 1830   m(6)='ga<f>f'
 1840   m(7)='¦:16c8cc:¦'
 1850   m(8)='¦:2ffffffff8f8:¦'
 1860   mtr()
 1870 /*
 1880   m(1)='r2de-ff4g4e-4d4c4.r4cde-e-4.fd2r'
 1890   m(2)='¦:4rb-<cf4c4>b-:¦'
 1900   m(3)='b-b-b-b-'
 1910   m(4)='ffff'
 1920   m(5)='de-cd'
 1930   m(6)='b-<e-f>b-'
 1940   m(7)='¦:16c8cc:¦'
 1950   m(8)='¦:16f:¦'
 1960   mtr()
 1970 /*
 1980   m(1)='r4>b-4b-b-4.b-a4b-raab-<cd4c4d4e-4f&f2r4'
 1990   m(2)='rb-<cf4c4>b-rb-<cg4c4>b-rb-<cf4c4ff4cf4c4>b'
 2000   m(3)='b-b-b-a'
 2010   m(4)='ggff'
 2020   m(5)='fee-e-'
 2030   m(6)='g<cf>f<'
 2040   m(7)='¦:4c8ccc8ccc8ccc8cc:¦'
 2050   m(8)='¦:2ffffffff8f8:¦'
 2060   mtr()
 2070 endfunc
 2080 /*
 2090 func part2()
 2100   m(1)='o4a-2g4f4g4fe-&e-2r4.ffd-4e-4.fg4e-4.'
 2110   m(2)='o4l16¦:2r4a-8d-8e-e-a-a-d-d-e-8b-8e-8ffb-b-e-e-e-e-b-b-r8:¦'
 2120   m(3)='o4l1d-e-d-e-'
 2130   m(4)='o4l1>a-b-a-b-'
 2140   m(5)='o4l1>fgfg'
 2150   m(6)='o3l1d-e-d-e-2.>b-4<'
 2160   m(7)='l16o5¦:4c8ccc8ccc8ccc8cc:¦'
 2170   m(8)='l 4o5¦:2ffffffff8f8:¦'
 2180   mtr()
 2190 /*
 2200   m(1)='a-2g4f4g4fe-re-e-f&f1&f2r4.a'
 2210   m(2)='r4a-8d-8e-e-a-a-d-d-e-8b-8e-8ffb-b-e-e-e-e-b-b-r8@63v15l8f4gfa4b-a
<c>b-af8&f2'
 2220   m(3)='d-e-f&f'
 2230   m(4)='a-b-<c&c'
 2240   m(5)='fga&a<'
 2250   m(6)='d-e-¦:2f4f4f4f4:¦'
 2260   m(7)='¦:4c8ccc8ccc8ccc8cc:¦'
 2270   m(8)='¦:3ffff:¦ffff8f8'
 2280   mtr()
 2290 /*
 2300   m(1)='@12l8v12b-4f4d4rb-a4b-a&a2b-4g4f4e-f4fgfga4r'
 2310   m(2)='@12l8v 8d4>b-4f4r<dc4dc&c2r1r1'
 2320   m(3)='@20l8d4>b-4ffb-<dc4dc4.>b-4b-4g4g4b-b-b-4gfg4b-b-'
 2330   m(4)='@ 4l8v8¦:4r4b-b-b-b-b-b-:¦'
 2340   m(5)='@ 4l8v8r4ffffffr4ffffffr4ggggggr4ffffff'
 2350   m(6)='l8b-4b-4b-4b-b-b-4b-b-b-b-ff¦:2b-4b-b-b-4b-b-:¦'
 2360   m(7)='l8¦:2c4c4cccccccccccc:¦'
 2370   m(8)='¦:16f:¦'
 2380   mtr()
 2390 /*
 2400   m(1)='b-4f4d4rb-a4b-<c4>a4.b-4g4f4e-f4fgfga4b-8'
 2410   m(2)='d4>b-4f4r<dc4de-4c4.r1r1'
 2420   m(3)='d4>b-4ffb-<dc4de-4cc>b-b-4g4g4b-b-b-4gfb-4gf'
 2430   m(4)='¦:4r4b-b-b-b-b-b-:¦'
 2440   m(5)='r4ffffffr4ffffffr4ggggggr4ffffff'
 2450   m(6)='b-4b-b-b-b-b-b-b-4b-b-<dd>f4b-4b-b-b-4b-b-b-4b-b-<b-b-f>b-'
 2460   m(7)='¦:2c4c4cccccccccccc:¦'
 2470   m(8)='¦:4ffff:¦'
 2480   mtr()
 2490 /*
 2500   m(1)='&b-1&b-8r4.a8a4b-8&'
 2510   m(2)='r1r2f8f4f8&'
 2520   m(3)='>b-4b-b-rb-b-b-<c1'
 2530   m(4)='r4b-b-b-b-b-b-r4b-b-b-b-b-b-'
 2540   m(5)='r4ggggggr4ffffff'
 2550   m(6)='<e-4e-e-e-4e-4f4ffff16f16f16f16f16f16'
 2560   m(7)='cccccccccccc>aa16a16a16a16a16a16'
 2570   m(8)='ffffffff'
 2580   mtr()
 2590 endfunc
 2600 /*
 2610 func kako1()
 2620   m(1)='o4b-4r2.r1r1r1'
 2630   m(2)='o4f4r2.r1r1r1'
 2640   m(3)='o3b-1&b-1&b-1&b-1'
 2650   m(4)='o4¦:4r4.b-b-r4.:¦'
 2660   m(5)='o4¦:4r4.f f r4.:¦'
 2670   m(6)='o2b-4.b-&b-2&b-1&b-1&b-1'
 2680   m(7)='o5r1r1r1r1'
 2690   m(8)='o5¦:3fr2r8f8:¦ffr4.f8'
```

```
2700   mtr()
2710 endfunc
2720 /*
2730 func kako2()
2740   m(1)='   o4b-4r2.r1'            /*vo
2750   m(2)='   o4f4r2.r1'             /*vo
2760   m(3)='   o3b-1&b-1'             /*syn1
2770   m(4)='@8 o4¦:2r4.b-4r4.:¦'      /*syn2
2780   m(5)='@62o4f1&f2.b-<f'          /*e.g1-a
2790   m(6)='@62o4b-1&b-2.r4'          /*e.g1-b
2800   m(7)='   o2b-4.b-&b-2&b-1'      /*e.bass
2810   m(8)='   o5c4r2r8c8c4r4.@59e8e4'/*h.h1 &h.h2
2820   mtr()
2830 endfunc
2840 /*
2850 func kanso()
2860   m(1)='@ 1o4v 718 ¦:2ra-b-<e-4>b-4a-:¦¦:2rb-<cf4c4>b-:¦'
2870   m(2)='@34o3v 518 a-4.a-&a-1rb-4a-¦:2f4.f&f2:¦'
2880   m(3)='@ 1o4v 718 ¦:2ra-b-<e-4>b-4a-:¦¦:2rb-<cf4c4>b-:¦'
2890   m(4)='@12o4v1118 a-2.b-4.<e-4e-4.f4b-4.>f&f2&f2rf4b-'
2900   m(5)='r1r1r1r1'
2910   m(6)='@10o2v 518 ¦:2f4fff2:¦<¦:2b-4b-b-b-2:¦>'
2920   m(7)='@5918¦:2g4gggggggggggggg:¦'
2930   m(8)='@6014¦:2cccccccc:¦'
2940   mtr()
2950 /*
2960   m(1)='¦:2ra-b-<e-4>b-4a-:¦¦:2rb-<cf4c4>b-:¦'
2970   m(2)='a-4.a-&a-1rb-4a-¦:2f4.f8&f2:¦'
2980   m(3)='¦:2ra-b-<e-4>b-4a-:¦¦:2rb-<cf4c4>b-:¦'
2990   m(4)='&a-4.g&f2&f2.&&e-16d16e-16d16e-4&d&>b-4f4.b-4.&b-4&a-&b-4'
3000   m(5)='r1r1r1r1'
3010   m(6)='¦:2f4fff2:¦<¦:2b-4b-b-b-2:¦>'
3020   m(7)='¦:2g4gggggggggggggg:¦'
3030   m(8)='¦:2cccccccc:¦'
3040   mtr()
3050 /*
3060   m(1)='¦:2ra-b-<e-4>b-4a-:¦¦:2rb-<cf4c4>b-:¦'
3070   m(2)='a-4.a-&a-1rb-4a-¦:2f4.f8&f2:¦'
3080   m(3)='¦:2ra-b-<e-4>b-4a-:¦¦:2rb-<cf4c4>b-:¦'
3090   m(4)='a-4.&a-4.<a-2&a-e-8<a-4.&g8&f4<b-4&b-2b-4.&e-4d4f8&'
3100   m(5)='r1r1r1r1'
3110   m(6)='¦:2f4fff2:¦b-4.<a-&b-2>f4.b->f-4<fb-'
3120   m(7)='¦:2gg4ggggggggggggg:¦'
3130   m(8)='¦:2cccccccc:¦'
3140   mtr()
3150 /*
3160   m(1)='¦:2ra-b-<e-4>b-4a-:¦¦:2rb-<cf4c4>b-:¦'
3170   m(2)='a-4.a-&a-1rb-4a-¦:2f4.f8&f2:¦'
3180   m(3)='¦:2ra-b-<e-4>b-4a-:¦¦:2rb-<cf4c4>b-:¦'
3190   m(4)='f4.e-4>b-4<e-4>b-&<c&>b-&<c4.&>b-16<c16>b-4.&b-16b-16<e-d4&>b-f1'
3200   m(5)='r1r1r1r1'
3210   m(6)='f4.b-f4r4f4.b-f4<b-&<c>b-4.&ff2>f4.f&f2'
3220   m(7)='¦:2gg4ggggggggggggg:¦'
3230   m(8)='cccccccccccccccc8c8'
3240   mtr()
3250 endfunc
3260 /*
3270 func ending()
3280   m(1)='o4b-r2.r1r1r1'
3290   m(2)='o4fr2.r1r1r1'
3300   m(3)='o4¦:4b-1:¦'
3310   m(4)='o4¦:4r4.b-4r4.:¦'
3320   m(5)='o4¦:4r4.f4 r4.:¦'
3330   m(6)='o2b-4.b-8&b-2&b-1&b-1&b-1'
3340   m(7)='r1r1r1rccrcccc'
3350   m(8)='¦:3f4r2r8f8:¦f4r8f8r2'
3360   mtr()
3370 /*
3380   m(1)='r1r1r1r1'
3390   m(2)='r1r1r1r1'
3400   m(3)='@12v10o4b-4a8 &f8g4 e-8f4e-8f8b-8a8& f8e-4d1&d1&d1&'
3410   m(4)='@12v 8o5d 4c8>&a8b-4g 8a4g 8a8d8 c8>&a8g 4>b-1&b-1&b-1&'
3420   m(5)='r1r1f1&f1&f1&'
3430   m(6)='<e-4e-e-e-2f4fff2>b-1&b-1&b-1&'
3440   m(7)='¦:2b4bbb4b4b4bbbc16c16c16c16c16c16gg16g16g16g16g16gg16g16gg16g1
:¦'
3450   m(8)='¦:2cccccccccr8c4.r:¦'
3460   mtr()
3470 /*
3480   m(1)='r1r1r1r1r1r1'
3490   m(2)='r1r1r1r1r1r1'
3500   m(3)='d1&d1&d1r1r1'
3510   m(4)='b-1&b-1&b-1r1r1'
3520   m(5)='f1&f1&f1r1r1'
3530   m(6)='b-1&b-1&b-1r1r1'
3540   m(7)='l16¦:4g8ggggggg8ggg8gg:¦c8ccc4.'
3550   m(8)='¦:4f4r8f4.r4:¦f4r8f4.'
3560   mtr()
3570 endfunc
3580 /*
3590 func mtr()
3600   for i=1 to 8
3610     m_trk(i,m(i))
3620   next
3630 return()
3640 endfunc
```

日本音楽著作権協会(出)許諾第8747559-701号

最終回

6809機械語応用講座

6 OS-9機械語プログラミング

●イラスト／今井雅巳

機械語学習の仕上げはOS-9で

6809の機械語について、入門講座、応用講座と連載してきましたが、ついに最終回を迎えることになりました。

前回までの説明で、入門から引き続いて勉強にはげんできた読者は、6809を使ったプログラミングのコツをある程度体得できたことと思います。ポジション・インディペンデントとか、BIOSコールなどの技術が身につけば、ゴールは間近です。

そして、6809ファンにとってひとつのゴールとは、OS-9といってもよいでしょう。OS-9についてはこれまでもたびたび触れてきましたが、8ビットのパソコンでたくさんの端末を接続したTSS（タイム・シェアリング・システム：時分割システム）を実現できる画期的なOSです。このことは、かつて大型コンピュータ・センターでやってきたのと同じような運用形態がとれることを意味します。

とはいっても、そんなにたくさんのパソコンを接続するにはお金がかかります。ひとりでパソコンを楽しむ場合には、TSS機能はあまり必要でないという考えも成り立つわけで、それで満足するかぎりはMS-DOSで十分でしょう。

しかし、パソコンも1台をいろいろな目的に使うようになってくると、たとえば年末にあて名ラベルをプリンター出力している最中にBASICの新しいプログラムを入力したいとか、「もう1台パソコンがあったら」と感じる場面にぶつかることはよくあることです。

ところが、かりに2台のパソコンを買うお金があったとしても、狭い日本の家庭環境では、なかなかならべて使えるだけのスペースがとれないのが実態です。この点で、1台のパソコンをあたかも複数台あるかのように使えるOSがあればたいへん便利です。

また、そういった事情がなくとも、OS-9でプログラミングできることは、6809を使いこなしているという実感にもつながるので、6809機械語プログラミングのレッスンの仕上げとして、ぜひとも挑戦してみたい題材にはちがいありません。

そこで、最終回は「OS-9機械語プログラミング」と題してOS-9にアタックし、これまで紹介した技術のまとめにしたいと思います。

OS-9と一般のBASICモニターのちがい

プログラミングの説明に入る前に、OS-9とF-BASICなどのモニターのちがいについて簡単に触れておきます。基本的にちがうのは、F-BASICなどでは、ほとんどのBASIC命令はコマンドとしても実行できますが、OS-9ではBASICはあくまで一部であって、システム・モードでコマンドを共用することはできないということです。

プログラムの作成手順に従って見ていくと、最初に、プ

ログラムを入力する段階では「エディター(edit)」を使用します。BASICでは暗黙のうちに入力できるのですが、OS-9では入力専用プログラムを働かせる必要があります。次に、アセンブルする段階では、アセンブラー(asm)を働かせる点では両者に基本的なちがいはありません。

できあがったプログラムを実行する段階では、F-BASICなどでは、

LOADM 〝(プログラム名)″, R

のようにするのに対し、OS-9ではいきなり、

OS 9：(プログラム名)

と記述します。

ここで、〝OS 9″は「プロンプト」と呼ばれ、システムからコマンド入力を要求される時点で表示されるものです。したがって、プロンプトが表示されない状態でコマンドを入力しても無効です。

もう1つ知っておきたいちがいは、ファイル管理の仕方についてです。

F-BASICでは同じメディア上に同一ファイル名を複数個設定することは許されませんが、OS-9ではそれができます。ただし、ディレクトリーが階層化され、各ファイルを異なったディレクトリー下に置くという前提での話です。

階層化されたディレクトリーのおかげで、1台のパソコンを何人かで使用するときや、1人で複数の仕事に使用するときに、ファイル名を決めるために悩むといったことがなくなり、ファイルも目的別に整理されて、あつかいやすくなりました。

OS-9でプログラムはどう変わるか

OS-9の大きな特徴の一つに、「I/Oの同格化」ということがあります。

これは、たとえば出力装置がスクリーンであれプリンターであれ、プログラムは変わらないという考え方です。たとえばF-BASICなどでは、

PRINT……スクリーン

LPRINT ……プリンター

と、命令が別立てになっていますが、こういった不便さが解消される、プログラマーにとってすばらしい機能です。

■表1　リダイレクト記号の種類

記号	対象パス	リダイレクトしないときの接続先
<	標準入力パス	キーボード
>	標準出力パス	スクリーン
>>	標準エラー出力パス	スクリーン

このことは、機械語プログラムにも当てはまります。前回までにとり上げたBIOSも、各デバイス(装置)ごとに異なりますが、OS-9では統一化された「サービス・リクエスト」によって画一的にとりあつかいます。

どのデバイスが使われるかは、実行時にコマンドによって決定されます。たとえば、

OS 9：(プログラム)

では、スクリーンに、

OS 9：(プログラム)＞／P

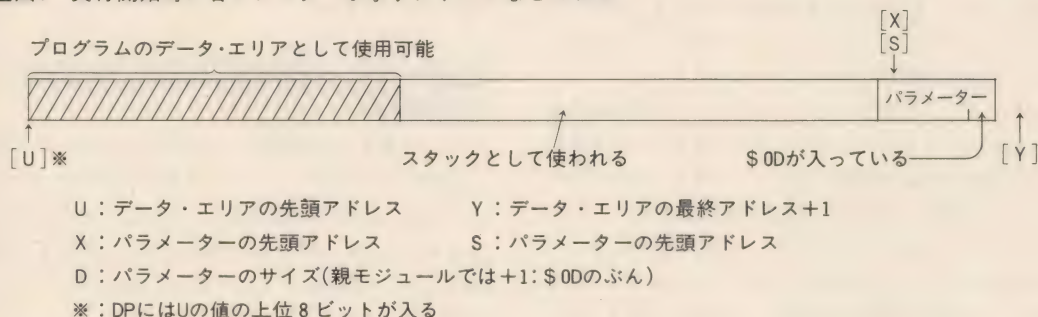
とやればプリンターに出力されるといったぐあいです。〝＞″は「リダイレクト記号」(表1)と呼ばれ、この場合出力が〝／P(プリンター)″に接続されることを表します。

OS-9のプログラムは、「メモリー・モジュール」という考え方で、BASICであれ、機械語プログラムであれ、共通のローダーによってロードされます。

このためには「モジュール・ヘッダー」という標識部が必要で、機械語プログラムでもそれをつけなければなりません。

また、プログラムのデータ・エリアは、本体とは別に用意されます。これは、同じプログラムが別の端末から同時に実行されても相互に影響のないようにするためで、たとえば3人のユーザーから同時に実行されるときは、3個の独立したデータ・エリアが割り当てられます。

ということは、実行寸前になるまでデータ・エリアのアドレスは確定しないということを意味します。もともとOS-9では、メモリーの任意のアドレスにロードして実行できるようにするため、データ・エリアのアドレスは実行時でないと決められません。そのうえ本体と独立してまったく別に割り当てられるのですから、本体側にアドレスを算定するプログラムを組みこんでも無意味です。

■図1　実行開始時に各レジスターが示すアドレスなどの状況

そこで、OS-9では、決定されたデータ・エリアの先頭アドレスをUS（ユーザー・スタック・ポインター）に入れてわたしてくれるようになっています。また、そのうち上位8ビットはDPレジスターにも入ります（図1）。

データの参照の仕方

OS-9では、メモリーは256バイト単位に割り当てられるため、データ領域などの先頭アドレスの下位8ビットは必ず$00になります。このことは、DPレジスターに上位8ビットがセットされることの直接の理由にもなっています。たとえば、データ・エリアが$5200番地から始まるとすれば、レジスターには次のようにアドレス値がセットされます。

US……$5200
DP……$52

したがって、$5216番地のデータを読み出す命令は、

LDA　$16, U（インデックスト・アドレッシング）

と書くことができ、また、

LDA　<$16　（ダイレクト・アドレッシング）

と書くこともできます。

一般に、個々のデータ・アドレスには、

POPDATA　EQU　$16

のように相対値を前もって定義しておくのがふつうなので、上記の命令はそれぞれ、

LDA　POPDATA, U
LDA　<POPDATA

のように書かれます。

どちらのアドレッシングを使うかはプログラマーの自由ですが、ダイレクト・アドレッシングの参照範囲は＋0～＋255に限定されるので注意が必要です。また、命令表によれば前者は実行サイクルが5、後者は4となっており、一般にインデックスト・アドレッシングのほうがスピードの点で不利です。

コツとしては、できるだけ直接参照する部分をデータ・エリアの前のほうに固め、ダイレクト・アドレッシングを使うようにするのがよいでしょう。そうすると、USレジスターがほかの用途に使えるようになります。

ところで、システムによって割り当てられるデータ・エリアには、あらかじめ任意の初期値を設定することはできません。そこで、希望する値をセットするには、プログラム本体から転送することになります。この目的のためとか、単なる定数を参照するために本体内にデータをもつことは、OS-9システムにとって何の不都合も生じません。不都合が生ずる場合というのは、本体に書きこみが生ずるようなケースです。このことは、複数のユーザーが同時に実行させた場合を想像すればわかります。

蛇足になりますが、こういったことを制限することによってプログラム本体は、つねに読み出しだけとなり、ROM化することさえできるようになります。

本体内にあるデータは、たとえば、

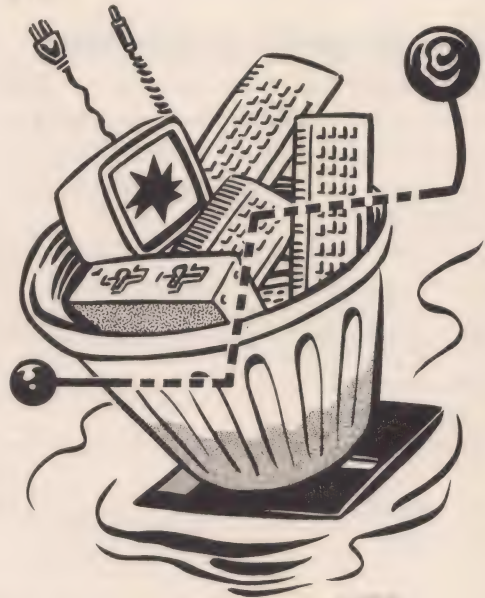
```
KAISU   FCB    3
          ⋮
        LDA    KAISU，PCR
```

のようにPCRを指定して参照することによって、ポジション・インディペンデントになります。

これはそのときのプログラム・カウンターの相対値で参照されるためです。

一方、この例の場合は、

```
KAISU   EQU    3
          ⋮
        LDA    #KAISU
```

とやっても結果は同じです。こちらのほうがプログラムのバイト数が少なく、実行速度も速くなります。イミーディエット・アドレッシングのよさもなかなか捨てがたいものです。

サービス・リクエストの使い方

先述したように、OS-9でBIOSに相当するものは「サービス・リクエスト」です。

サービス・リクエストには非常にたくさんの種類があって、大別すると、

①I／Oサービス・リクエスト
②ユーザー・モード・サービス・リクエスト
③特権モード・サービス・リクエスト

の3グループに分類できます。このうち入出力関係のものは①で、②はプログラムなどの環境をコントロールするもの、③はシステムのコントロールを行うものです。ふつう、③を使うことはきわめてまれで、システム部分の高度なプログラムを作成するときに限定されます。

OS-9のサービス・リクエストはすべてレジスター・インターフェースになっており、よく使われるものを例にあげ

ると表2のようなものがあります。

サービス・リクエストは、具体的にはSWI 2命令で実行され、次に続く1バイトでサービス番号を指定します。たとえば、i$openの場合、

```
SWI 2
FCB     $84
```

によって呼び出しができるのですが、OS-9のアセンブラーでは、

```
OS 9     i$open
```

のように〝OS 9〟という疑似命令を使って記述することができます。このほうがあとでリストを見るさいにわかりやすいのです。

ただし、〝i$open〟に相当するサービス番号は、どこかでEQUによって定義されていなくてはならず、このようなシステム関連の定義は、DEFSディレクトリーの中のDEFS FILEを経由して参照することができます。

モジュール・ヘッダーをつけるには

OS-9のモジュールは、モジュール・ヘッダーと、最後尾にCRCをもっています。CRCはモジュール内の各バイト値から計算したチェックサムのようなもので、そのモジュールがロードされたとき正しく読みこまれたかどうかなどの確認に使われます。

OS-9のアセンブラーは、これらを生成するための疑似命令をもっているので、プログラマーは個々の内容を1つずつ細かく記述する手間が省けるようになっています。

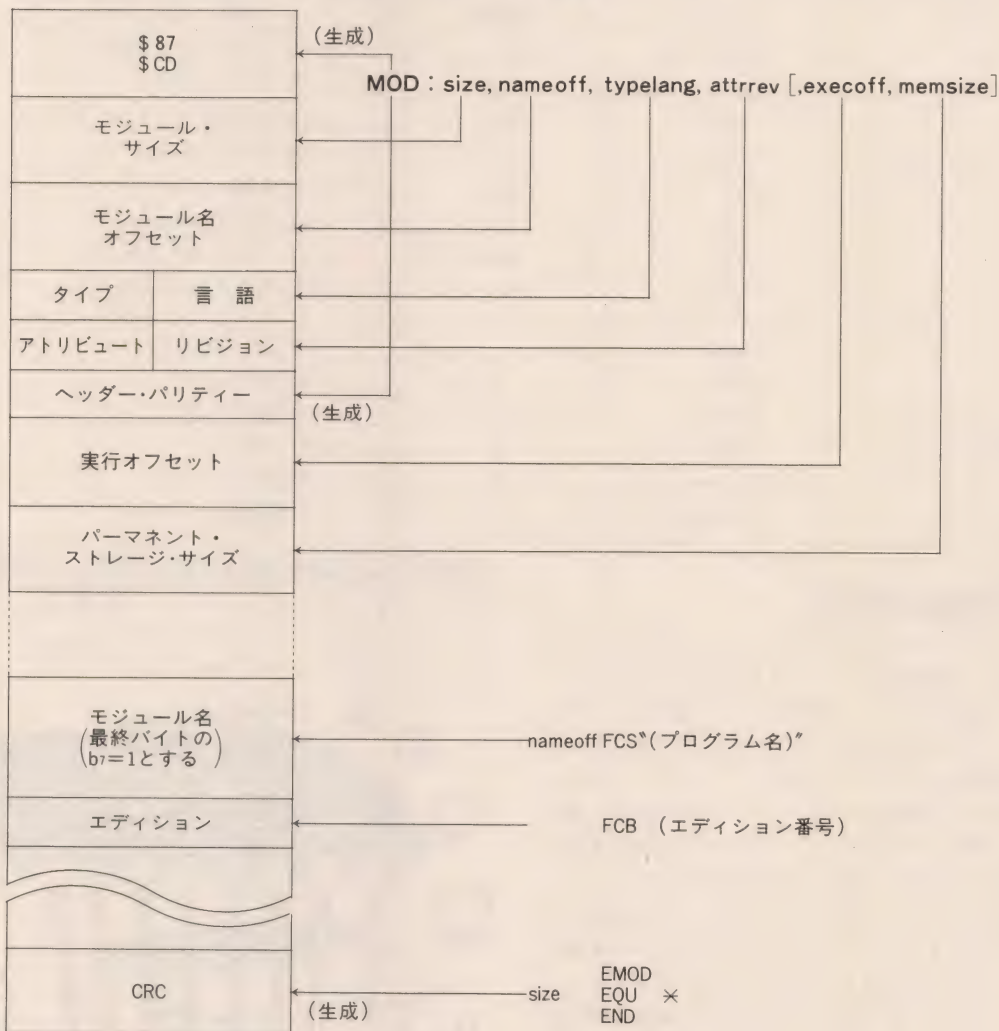
図2は、そのための各疑似命令とモジュール・ヘッダーなどとの対応づけを示したものです。

ここで、モジュール・ヘッダーの最初の$87CDは「シンク・バイト」と呼ばれ、6809の命令コードにない値が選ばれています。この内容はOS-9システム立ち上げのとき、ROM化されたモジュールを探すための一つの手がかりとなります。モジュール・サイズは、そのモジュールの最後のアドレスに1を加えた値（アドレスは相対0から始まるから）

■表2　よく使われるサービス・リクエストとレジスター・インターフェースの内容

OS-9命令のオペランド（サービス番号）	機　能	プログラム→OS-9	OS-9→プログラム
i$open ($84)	ファイルのオープン	X＝ファイル記述のアドレス A＝{ 1：リード 2：ライト 3：リード/ライト	X＝次に続くファイル記述のアドレス A＝パス番号
i$rdln ($8B)	1行分のデータ読みこみ	X＝バッファー・アドレス Y＝読みこみ最大バイト数 A＝パス番号	Y＝実際に読んだバイト数
i$wrln ($8C)	1行分のデータ書き出し	X＝バッファー・アドレス Y＝バイト数 A＝パス番号	Y＝書きこんだバイト数
i$clos ($8F)	ファイルのクローズ	A＝パス番号	
f$exit ($06)	プログラム終了	B＝エラー・ステータス	なし

OS-9 ──→プログラムでエラーがあったときは次のようにセットされる
CC＝キャリー・フラグをセット
B＝エラー・コード

■図2　MODなどの命令とモジュール・ヘッダーなどの関連

なので、プログラムの最後に、

SIZE　EQU　＊

と書き、MOD疑似命令でそのラベルを指定するだけであたえることができます。

モジュール名オフセットは、モジュール名の相対アドレスのことで、モジュール名をFCSで定義したポイントのラベルを指定します。

モジュール・タイプと言語タイプは、表3に定義されているうちのいずれかを指定します。ふつうはプログラム・モジュールで、6809オブジェクトですから、

prgrm＋objct

と記述すると、両者がそれぞれ上位、下位の4ビットずつに納まります。

アトリビュートは、プログラムについてはリエントラントしかなく(表4)、最上位ビットを1にしてその指定を行います。また、リビジョンはそのプログラムの作成番号を表し、下位4ビットで指定します。たとえばリビジョン1の場合の記述は、

reent＋1

となります。

実行オフセットはプログラムの入り口を指定するために必要なもので、最初に実行する命令のラベルを記述します。したがって、プログラムの始まりには必ずラベルを書かなければならないわけです。

パーマネント・ストレージ・サイズは、データ・エリアのサイズを指定するもので、その中にはプログラムの作業領域のほかにスタック領域もふくみます。この値は256バイト単位で記述するのがふつう（データ・エリアは256バイト単位に取得されるため）ですが、必ずしも256で割り切れなくても心配ありません。

■表3　Defsfile経由で参照されるモジュール／言語タイプの内容とその意味

	ラ ベ ル	参照値	意　　味
モジュール・タイプ	Devic	$F0	デバイス・ディスクリプター
	Drivr	$E0	デバイス・ドライバー
	Flmgr	$D0	ファイル・マネージャー
	Systm	$C0	システム・モジュール
	Data	$40	データ・モジュール
	Multi	$30	マルチ・モジュール
	Sbrtn	$20	サブルーチン・モジュール
	Prgrm	$10	プログラム・モジュール
言語タイプ	Objct	1	6809オブジェクト
	ICode	2	BASIC09のIコード
	PCode	3	PascalのPコード
	CCode	4	CのIコード
	CblCode	5	COBOLのIコード
	FrtnCode	6	FORTRANのIコード

ファイルのあつかい

OS-9でファイルをあつかうさいは、F-BASICなどと同様にOPEN、CLOSEといった手続きが必要です。

しかし、標準入力パス、標準出力パス、標準エラー出力パスという3種の仮想入出力デバイスは、プログラムの始まりで自動的にオープンされ、終了とともクローズされます。これらを「仮想入出力デバイス」と呼んだのは、先述のようにリダイレクト記号によってスクリーンなどからほかのデバイスに自由に接続がえができるからです。

これらのパスには、それぞれパス番号0、1、2が割り当てられており、そのほかのパスはオープン時にパス番号が決定され、あたえられます。一度決まったパス番号は、その後入出力命令が発せられるつど同じ番号が使われなければなりません。このことは、クローズ命令でも同様です。

リスト出力プログラムを作ってみよう

OS-9のあらましをひととおり述べたので、このへんでデータ・ファイルを読んでその内容をリスティングするプログラムに挑戦してみることにしましょう。

リストを出力するコマンドには、

OS 9 ：List（ファイル名）……

が用意されていますが、ここでは入力ファイルは1つだけに限定し、なるべく簡単にプログラミングできるようにします。コマンドも、

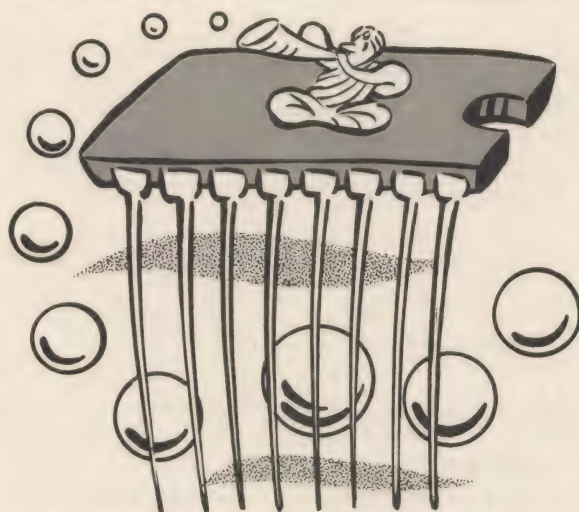
OS 9 ：MYLIST（ファイル名）

とし、従来のListと区別します。

なお、OS-9ではコマンドやファイル名は大文字、小文字のいずれでもよく、同じ内容をどちらか一方で書いても、交ぜて書いてもかまいません。

さて、このプログラムではどのファイルのリストを出力

■表4　Defsfile経由で参照されるアトリビュートの内容

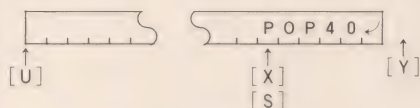
ラ ベ ル	参 照 値
ReEnt	%10000000

するのかという、入力ファイルの情報が必要です。この情報はMYLISTコマンドに続いてキー入力されるものですが、OS-9ではこの場合、図3のように、データ・エリアの最後尾にパラメーター情報をコピーしてわたしてくれます。プログラムはフローチャート1のようなものを考えればよく、あまりむずかしくなることはありません。

ポイントは、各サービス・リクエストにどうやってパラメーターをわたし、また受け取るかということです。

この点は、フローチャートをもとにサービス・リクエスト間のレジスター関連図（図4）を作ってみると、それぞれのつながりが非常によくわかります。

つまり、i$openで必要な入力ファイル記述アドレスは、

■図3　コマンドにパラメーターがふくまれるときのデータ・エリアの内容とレジスター値の関係

OS9:MYLIST POP40↲…起動するコマンド

プログラム起動直後のIX値で自動的にあたえられるため、何も特別なことをする必要がありません。残りの入出力モードは、入力を意味する1をあたえてやればよいわけです。

続くi$rdlnでは、入力したデータを収容するバッファーのアドレスをIXに指定する必要があります。また、入力できる最大バイト数をIYに指定し、どのパスからの入力かというパス番号の指定をしなければなりません。オープン直後ならばパス番号の入るAccAがそのまま使えますが、くり返し実行するときは次のi$wrlnで内容値が変わるので、オープン時のパス値を一度メモリーにストアして、そこから読み出すようにする必要があります。

i$wrlnでは、データの入っているバッファー・アドレスをIX、書きこみバイト数をIY、パス番号をAccAに入れて実行します。バッファーは入出力兼用にすれば転送の必要もなく、i$rdlnのときのものがそのまま使えます。バイト数もi$rdlnの結果の読みとりバイト数と同じですから何の変更もいりません。ただしAccAについては、出力を標準出力パスとするので、パス番号1をロードしてやらなければなりません。

リスト出力を終了させる条件をi$rdlnでエラーが発生した場合とすれば、このことはCCレジスターのキャリーがセットされていることで検出できます。もちろんこの場合のエラーとはデータの入力ができなかったことを意味し、大部分のケースはファイルの終了です。

i$closは、AccAにクローズするパス番号を必要とします。この値はi$rdlnを実行するときにセットした値と同じ値が残っているので、再度メモリー(IPATH)から読み出す必要はありません

プログラムを終了するためのf$exitでは、エラー・コードをAccBであたえてやります。正常終了では0としなければならないので、ここでは事前にクリアしてあたえます。またファイルの終了以外でこのサービス・リクエストを実行するときは、AccBの値をそのままにしておくと、プログラム終了とともにエラー・メッセージが出力されます。このようにして検討した結果を、コーディングしてアセンブルしたものがリスト1のプログラムです。ここで、アセンブル処理にはOS-9のアセンブラーを使いました。そのときのコマンドは、

```
OS9:asm  MYLIST  L  O  #25K
```

です。〝25K〟というのはデータ・エリアのメモリー・サイズを指定したものですが、こんなに大きくしなければならない理由は、DEFSFILEからのシステム定義データを展開するためです。ほかに、〝L〟はリストを出力するための指定、〝O〟はオブジェクト・ファイル(機械語ファイルのこと)を作成する指定です。

リストの中で、〝EDITION〟とあるのはプログラムのエディション(リビジョンの枝番号)です。

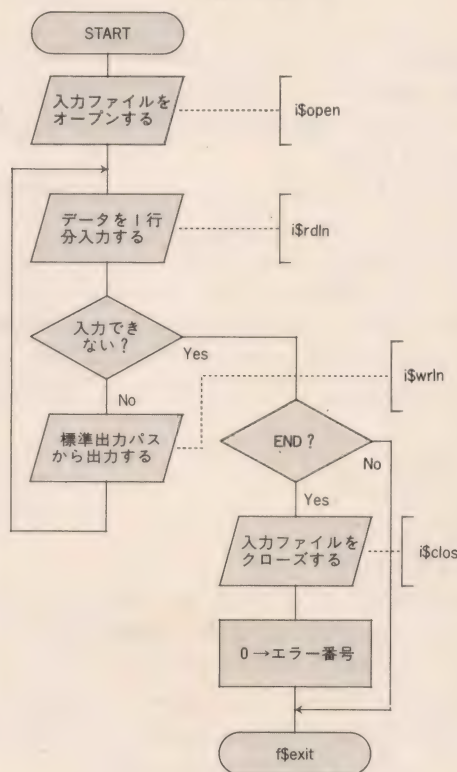
USE疑似命令でDEFSFILEが参照されたあと、

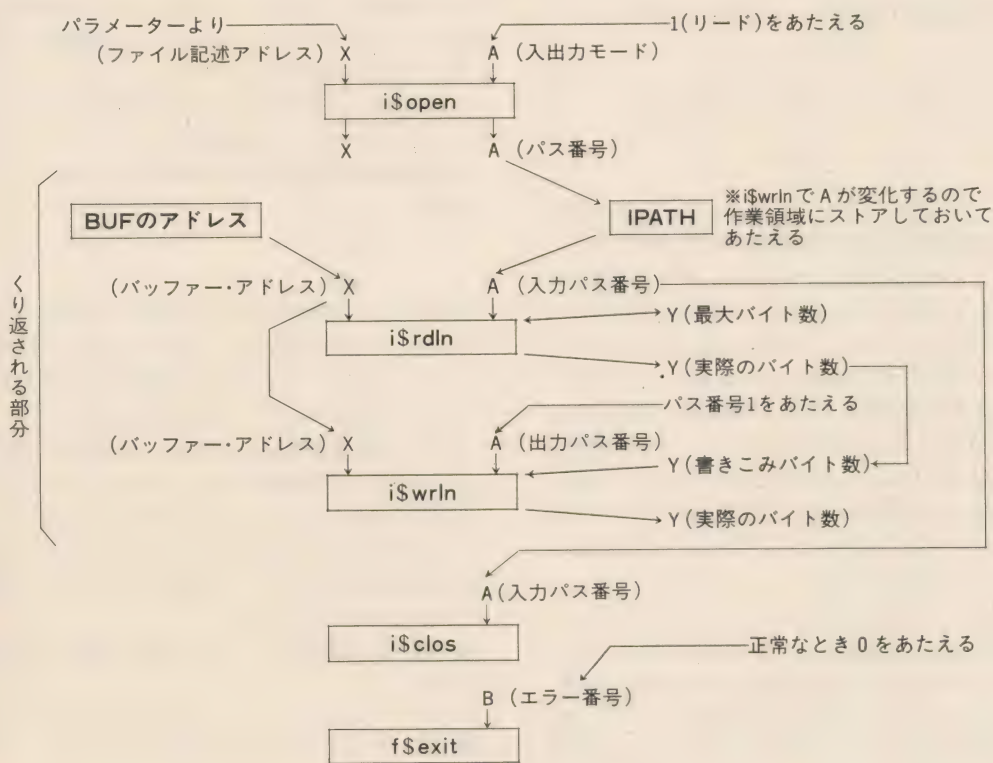
```
LEVEL   equ   1
        ifpl
        endc
```

とあるのは、DEFSFILEなどで参照された内容の一部がリスティングされたものです。ifplからendcまでの内容は、アセンブルの第1パス(アドレス決定時)のみ参照され、第2パスではリスティングされない部分です。

見えない部分を参照したい読者は、DEFSFILEやそこからUSE命令でさらに参照されているファイルの内容のリストを出してみるとよいでしょう。もちろんこれらのリストは、ここで作成しているMYLISTでも、出力できます(後述)。BUFSIZEで指定している256は、入力データの最大バイト数を記述したものです。

SOPATHは、標準出力パスのパス番号である1を定義しています。

■フローチャート1　リスト出力プログラムのフローチャート

■図4　各サービス・リクエスト間のレジスター値のつながり

パラメーターより
（ファイル記述アドレス）X
1（リード）をあたえる
A（入出力モード）
i$open
X
A（パス番号）
IPATH
※i$wrlnでAが変化するので作業領域にストアしておいてあたえる
くり返される部分
BUFのアドレス
（バッファー・アドレス）X
A（入力パス番号）
i$rdln
Y（最大バイト数）
Y（実際のバイト数）
パス番号1をあたえる
（バッファー・アドレス）X
A（出力パス番号）
i$wrln
Y（書きこみバイト数）
Y（実際のバイト数）
A（入力パス番号）
i$clos
正常なとき0をあたえる
B（エラー番号）
f$exit

続くIPATH、BUFを定義するRMBは、データ・エリアの中身を記述しています。RMBは大きさだけを指定し、内容値をともなわない疑似命令なので、データ・エリアの記述に使われるのです。

あとのプログラム記述は、フローチャートの内容をアセンブラーに置きかえたものです。

ここではUSを使ったインデックスト・アドレッシングでデータ・エリアを参照しています。このように入出力の多いプログラムでは、ダイレクト・アドレッシングを使用するまでもなく、インデックスト・アドレッシングでも十分です。もちろんダイレクト・アドレッシングに直すことも簡単で、

IPATH，U

とあるのを、

<IPATH

にするだけです。

なお参考までに、ここではIPATHの相対アドレスが0ですから、この命令に関するかぎり実行時間は双方のアドレッシングともに同じ（4マシン・サイクル）です。

i$openの入出力モードのリードはread.から参照し、ファイルの終了を示すエラー・コードはe$eofとの比較によって行います。いずれもDEFSFILE経由の参照です。

リスト出力プログラムを使ってみる

入力したプログラムをアセンブルすると、CMDSというディレクトリーに同じ名前の実行モジュールが作られ、以後その名前がコマンドとして使えます。

新しいコマンドをテストするため、MYLIST自身のソース・プログラムをリスティングしてみたのがリスト2です。

ここでは、コマンドが、

OS9：MYLIST　MYLIST

■リスト1　新しく作成するMYLISTコマンドのプログラムリスト

```
Microware OS-9 Assembler 2.1   00/00/00 00:01:52                    Page 001
MYLIST - OS-9 System Symbol Definitions

00001          **
00002          *      ﾌｧｲﾙ ﾉ ﾘｽﾄ ｦ ｼｭﾂﾘｮｸ ｽﾙ
00003          **
00004                                  NAM    MYLIST
00005   0000 87CD003D                  MOD    SIZE,NMOFF,prgrm+objct,reent+1,START,MEMS
00006                                  USE    /DO/DEFS/DEFSFILE
00007   0001                LEVEL      equ    1          select level one
00008                                  ifp1
00015                                  endc
00016
00017   000D 4D594C49       NMOFF      FCS    "MYLIST"
00018   0013 01             EDITION    FCB    1
00019          *
00020   0200                MEMSIZE    EQU    512
00021   0100                BUFSIZE    EQU    256
00022   0001                SOPATH     EQU    1
00023          *
00024 D 0000                           ORG    0
00025 D 0000                IPATH      RMB    1
00026 D 0001                BUF        RMB    256
00027          *
00028   0014                START      EQU    *
00029   0014 8601                      LDA    #read.
00030   0016 103F84                    OS9    i$open
00031   0019 A7C4                      STA    IPATH,U
00032   001B 3041                      LEAX   BUF,U
00033   001D                LOOP       EQU    *
00034   001D A6C4                      LDA    IPATH,U
00035   001F 108E0100                  LDY    #BUFSIZE
00036   0023 103F8B                    OS9    i$rdln
00037   0026 2507                      BCS    CLOSE
00038   0028 8601                      LDA    #SOPATH
00039   002A 103F8C                    OS9    i$wrln
00040   002D 20EE                      BRA    LOOP
00041   002F                CLOSE      EQU    *
00042   002F C1D3                      CMPB   #e$eof
00043   0031 2604                      BNE    EXIT
00044   0033 103F8F                    OS9    i$clos
00045   0036 5F                        CLRB
00046   0037                EXIT       EQU    *
00047   0037 103F06                    OS9    f$exit
00048   003A 4BB6CF                    EMOD
00049   003D                SIZE       EQU    *
00050                                  END

00000 error(s)
00000 warning(s)
$003D 00061 program bytes generated
$0101 00257 data bytes allocated
$2785 10117 bytes used for symbols
```

となるとまぎらわしいので、事前に〝POP40〟にコピーし、POP40のリストを出力するようになっています。

アセンブル・リストではMOD疑似命令のあとが切られたり、USE疑似命令のあとに余分な行が出力されたりしていますが、もともとはこのリストのように入力されたものです。アセンブルから実験してみたい読者は、このリストの内容でエディターを使って入力してください。

リスト3は、参考までにDEFSFILEの内容をリスティングしたものです。

ここからさらにUSE疑似命令でたくさんのファイルが参照されているのがわかりますが、それらの個々の内容を全部紹介すると長くなるので、ここでは省略します。調べてみたい読者は、MYLISTコマンドを使ってリスティングしてください。

終わりに

6809入門、応用と、計18回にわたり連載してきましたこの講座も、今回をもってめでたく終了の運びとなりました。

これも、読者のみなさんの熱心なご愛読のおかげと感謝しております。また、編集にさいして多々お骨折りをいただいた大藤さんをはじめ編集部のみなさんにもお礼を申し上げます。

■リスト2　MYLISTによってリスティングしたMYLIST自身のソース

```
OS9:COPY MYLIST POP40

OS9:MYLIST POP40
**
*       ﾌｧｲﾙ ﾉ ﾘｽﾄ ｦ ｼｭﾂﾘｮｸ ｽﾙ
**
 NAM MYLIST
 MOD SIZE,NMOFF,prgrm+objct,reent+1,START,MEMSIZE
 USE /DO/DEFS/DEFSFILE
NMOFF FCS "MYLIST"
EDITION FCB 1
*
MEMSIZE EQU 512
BUFSIZE EQU 256
SOPATH EQU 1
*
 ORG 0
IPATH RMB 1
BUF RMB 256
*
START EQU *
 LDA #read.
 OS9 i$open
 STA IPATH,U
 LEAX BUF,U
LOOP EQU *
 LDA IPATH,U
 LDY #BUFSIZE
 OS9 i$rdln
 BCS CLOSE
 LDA #SOPATH
 OS9 i$wrln
 BRA LOOP
CLOSE EQU *
 CMPB #e$eof
 BNE EXIT
 OS9 i$clos
 CLRB
EXIT EQU *
 OS9 f$exit
 EMOD
SIZE EQU *
 END

OS9:
```

■リスト3　MYLISTコマンドで出力したDEFSFILEのリストCHDでDEFSディレクトリーに切りかえてから実行している

```
OS9:CHD DEFS

OS9:MYLIST DEFSFILE
LEVEL equ 1 select level one
 ifp1
 use /DO/DEFS/OS9Defs
 use /DO/DEFS/OS9SysDefs.li
 use /DO/DEFS/OS9IODefs
 use /DO/DEFS/OS9RbfDefs
 use /DO/DEFS/OS9ScfDefs
 use /DO/DEFS/li.equates
 endc


OS9:
```

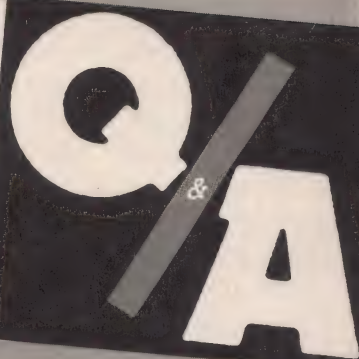
本講座によって勉強を重ねてきた読者には、さらにいろいろなテーマにチャレンジし、ますます技を磨いてほしいと思います。

6809のプログラミング技術は68000にも引き継がれましたが、その68000のパワーは8086の5割増しといわれ、16ビット・マシンが成熟期に入ったいま、32ビット時代の入り口に立つCPUとして注目されています。その意味で、6809のような先進的な思想によって設計されたCPUの勉強ができた読者のみなさんはたいへんラッキーだったということができます。その経験を生かし、移り変わりのはげしいコンピュータの世界で大いに活躍してほしいものです。

以上で、ひとまず結びのことばといたします。

なお、前回までに使用したカナ文字ラベルが使えるアセンブラーについてたくさんの問い合わせをいただきましたが、FM-7からFM77AV40までの全機種に対応できるよう、各バージョンがそろったのでお知らせします。

入手希望の読者は、機種名を明記し、現金書留で6000円(送料とも)を同封のうえ、下記あてに申しこんでください。メディアは3.5インチFDですが、5インチFDも可能で、その場合は1000円増しとなります。機種名を省略した場合は、従来どおりV3.5としてあつかわれます。◻

〔申しこみ先〕〒001 札幌市北区新琴似8条2-1-39-304　りんごの会

「ダ・ビンチ」の絵をBASICで使おう!
(PC-8800シリーズ)

H.M生

先月のFM-7/77シリーズ用のプログラムに続いて、PC-8800シリーズ用プログラムです。リスト1のプログラムを入力し、

BSAVE "DVFILE.BIN",&HE000,&H1CD ⏎

でセーブします。使うときは、

BLOAD "DVFILE.BIN",R ⏎

とすれば、これ以後、BASICプログラム中でRBYTE命令とWBYTE命令が使えます。

プログラムは、&HE000~&HE1CDにロードされたあと、裏RAMの&H7E00~&H7F4Cに転送されますので、&HE000~&HE1CDの部分をそれ以後で使ってもかまいません。ただし、&HF21E~&HF272はジャンプテーブルが入っていますので使わないようにしてください。

(命令の使い方)

RBYTE "ファイル名.IMG"……「ダ・ビンチ」のイメージセーブしたデータファイルを読み出して画面に表示します。

WBYTE "ファイル名.IMG"……画面のグラフィックを「ダ・ビンチ」のイメージセーブファイル形式でディスクに出力します。

リスト2に、RBYTE、WBYTEのサンプルプログラムを示します。「ダ・ビンチ」で作った"T1.IMG"ファイルをRBYTEで読み出したあと、"S1.IMG"というファイル名でWBYTEで出力します。190行では、"S1.IMG"を読み出して確認しています。

リスト1 「ダ・ビンチ」の絵をBASICで利用するプログラム

```
Addr. +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
---------------------------------------------------------------
E000  21 2B E0 11 1E F2 01 55 00 ED B0 21 80 E0 11 00 : D2
E010  7E 01 4D 01 ED B0 3E C3 32 A5 EE 32 A2 EE 21 1E : 31
E020  F2 22 A5 EE 21 49 F2 22 A2 EE C9 CD 8C 46 FE 09 : 24
E030  D2 A0 4D E5 AF 1E 01 CD F6 47 F3 DB 70 F5 3E 7E : 6B
E040  D3 70 21 00 C0 D9 21 80 3E CD 00 80 F1 D3 70 FB : 58
E050  AF CD 1D 48 E1 C9 CD 8C 46 7A FE 09 D2 A0 4D E5 : 4F
E060  AF 1E 02 CD F6 47 F3 DB 70 F5 3E 7E D3 70 CD 71 : 49
E070  80 3E 1A CD 54 4B F1 D3 70 FB AF CD 1D 48 E1 C9 : FE
E080  CD 7B 4B 4F CB 71 20 2C CB 79 28 17 E6 3F 4F 06 : 67
E090  00 ED 42 D9 47 CD 64 80 CD 2A 81 10 FB D9 7C B5 : 8D
E0A0  20 DE C9 06 00 B7 ED 42 D9 47 CD 64 80 CD 2A 81 : FC
E0B0  10 F8 18 E9 08 79 E6 3F 47 CD 7B 4B 4F 08 B7 ED : 84
E0C0  42 CB 7F D9 28 0F CD 64 80 CD 2A 81 D9 0B 78 B1 : D2
E0D0  D9 20 F6 18 C8 CD 64 80 CD 2A 81 D9 0B 78 B1 D9 : DE
E0E0  20 F3 18 B9 CD 7B 4B 4F CD 7B 4B 57 CD 7B 4B 5F : A2
E0F0  C9 21 00 C0 01 80 3E CD 37 81 11 01 00 CD 0E 81 : 5C
---------------------------------------------------------------
Sum   15 C4 74 48 9E 82 15 EE 37 A8 3D 57 32 EC 07 52 : A2

Addr  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
---------------------------------------------------------------
E100  20 0B 78 B1 13 20 F6 2B 2B CD C3 80 C9 7A 1D B3 : F6
E110  2B 2B 03 03 28 04 1C CD C3 80 E5 DD E1 CD 37 81 : DC
E120  11 01 00 78 B1 28 0A CD 0E 81 28 09 78 B1 13 20 : 56
E130  F6 CD ED 80 C9 2B 2B 1B 03 03 7A B3 28 B9 CD ED : 38
E140  80 18 B4 7B FE 40 30 09 7A B2 20 05 7B F6 80 18 : 98
E150  07 7A F6 C0 CD 54 4B 7B CD 54 4B CD 37 81 D9 79 : 61
E160  CD 54 4B 7A CD 54 4B 7B CD 54 4B D9 C9 7B FE 40 : 94
E170  30 04 7A B2 28 06 7A F6 40 CD 54 4B 7B CD 54 4B : 91
E180  DD E5 E1 C5 CD DB 80 1B 7A B3 20 F8 C1 C9 CD 18 : 5F
E190  81 CD 37 81 CD 1D 81 C9 D9 41 EB D9 C9 D9 79 B8 : EB
E1A0  20 06 7A BC 20 02 7B BD D9 C9 D3 5C 71 D3 5D 72 : 9A
E1B0  D3 5E 73 D3 5F 23 C9 D9 E5 D9 E5 D9 E1 D3 5C 4E : 75
E1C0  D3 5D 56 D3 5E 5E D3 5F E1 D9 23 0B C9 00 00 00 : F8
E1D0  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E1E0  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E1F0  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
---------------------------------------------------------------
Sum   FA 61 32 BB EC E0 9F AE 45 67 3A 20 E5 B8 DE ED : CF
```

リスト2 RBYTE/WBYTEのテストプログラム

```
100 ' RBYTE & WBYTE TEST
110 CLEAR ,&HDFFF
120 CONSOLE 0,25,0,1 CLS 3
130 BLOAD "DVFILE.BIN",R
140 RBYTE "T1.IMG"
150 WBYTE "S1.IMG"
160 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 160
170 CLS 3
180 FOR I=1 TO 200:NEXT I
190 RBYTE "S1.IMG"
200 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 200
210 END
```

「ダ・ビンチ」の絵をBASICで使おう!
(X1シリーズ)

関口哲司

X1もついに登場です。BASICのSAVER & LOADERプログラムと、画面データを処理するマシン語サブルーチンからできています。リスト3を入力セーブします。次にリスト4のマシン語を入力したあと、

SAVEM"DECODE␣X-1.Bin",&HF900,H&FBFF ⏎ としてセーブします(ファイル名はリスト3の100行参照)。

リスト3をRUNすると、メニューが表示されますので、テンキーまたはジョイスティックで選択します。

SAVERを選択すると、画面のグラフィックを「ダ・ビンチ」のイメージセーブ形式でセーブできます。ドライブ番号をきいてきたあとファイル名を6文字以内で入力してください。拡張子.IMGは不要です。

LOADERを選択すると、ドライブ番号をきいてきたあとファイル名が表示されますので、テンキーまたはジョイスティックで選んで、リターンキーまたは、TRIGGERを押します。テンキーの5(またはジョイスティックのDOWN+TRIGGER)で、LOADERのディスクドライブ選択のところにもどれます。また、テンキーの0(またはジョイスティックのUP+TRIGGER)で、最初のメニューにもどります。このプログラムのSAVERを使う前に、グラフィックの絵を表示させておく必要がありますが、「ダ・ビンチ」は640×200ドットなので、WIDTH 80⏎ を実行してください。SAVERの圧縮率はあまりよくないようなので、一度「ダ・ビンチ」に入れて、「ダ・ビンチ」で再セーブするとよいでしょう。

なお、最初のメニューでグラフィック画面が消えますが、これは表示をしてないだけです。このプログラムを途中で中断させたときは、INIT ⏎ を実行してください。

自作プログラムの中でLOADERを使いたい人は、100〜110行と930〜1020行を参考にしてください。

リスト3

```
100 OPTION SCREEN 2:WIDTH 80:CLEAR &HF900:LOADM "DECODE X-1.Bin"
110 CLEAR:INIT:DEFINT A-Z:CLS:CREV 1:CSIZE 2:C=5:M=1
120 FOR I=0 TO 7:PALET I,0:NEXT
130 LOCATE  0,0:COLOR 6:PRINT #0 " ﾀﾞ・ﾋﾞﾝﾁ ｸﾞﾗﾌｨｯｸ Saver & Loader Ver 2.0 "
140 LOCATE 50,2:COLOR 5:PRINT "Programed by Tetsuji Sekiguchi"
150 ON M GOSUB 170,180,190
160 IF M=4 THEN 200 ELSE 150
170 LOCATE  2,4:COLOR C:PRINT #0 "ﾀﾞ・ﾋﾞﾝﾁ ｸﾞﾗﾌｨｯｸ Saver ";:COLOR 6:PRINT " --- 1
 OR LEFT     ":M=2:RETURN
180 LOCATE  2,5:COLOR C:PRINT #0 "ﾀﾞ・ﾋﾞﾝﾁ ｸﾞﾗﾌｨｯｸ Loader";:COLOR 6:PRINT " --- 2
 OR RIGHT    ":M=3:RETURN
190 LOCATE  2,6:COLOR C:PRINT #0 "System Exit            ";:COLOR 6:PRINT " --- 3
 OR TRIGGER ":M=4:RETURN
200 CREV 0 : COLOR 7
210 A$=INKEY$:S=STICK(1)
220 IF A$="1" OR S=4      THEN C=6:CREV 1:GOSUB 170:CREV 0:GOSUB 1150:GOTO 270
230 IF A$="2" OR S=6      THEN C=6:CREV 1:GOSUB 180:CREV 0:GOSUB 1150:GOTO 520
240 IF A$="3" OR STRIG(1) THEN C=6:CREV 1:GOSUB 190:CREV 0:GOSUB 1150:GOTO 1190
250 GOTO 210
260 REM
270 REM ********** SAVE **********
280 REM
290 GOSUB "DRIVE"
300 INPUT "ﾀﾞﾋﾞﾝﾁ FILE NAME (6ﾓｼﾞﾏﾃﾞ) ";NA$
310 IF INSTR(NA$,".")>0 THEN PRINT"Can't use "+CHR$(34)+"."+CHR$(34)+" ":GOTO 30
0
320 NA$=LEFT$(NA$,6)+".IMG":COLOR 7:CREV 0
330 OPEN "R",#1,DV$+":"+NA$
340 FIELD #1,128 AS DA$,128 AS DB$
350 I=0:CALL &HF900
360 GOTO 380
370 CALL &HF904
380 A=PEEK(&HFDFF):IF A=0 THEN 390 ELSE 420
390 A$=MEM$(&HFE00,128):B$=MEM$(&HFE80,128)
400 LSET DA$=A$:DB$=B$:PUT #1,I:I=I+1
410 GOTO 370
420 '
430 A$=MEM$(&HFC00,128):B$=MEM$(&HFC80,128)
440 LSET DA$=A$:LSET DB$=B$:PUT #1,I:I=I+1
450 ON A GOTO 480
460 A$=MEM$(&HFD00,128):B$=MEM$(&HFD80,128)
470 PUT #1,I
480 CLOSE
490 GOTO 110
500 '
510 REM
520 REM ********** LOAD **********
530 REM
540 DIM NA$(79):GOSUB "DRIVE"
550 CL=0:CLS
560 LOCATE 0,22:PRINT" ﾃﾝｷｰ OR STICK  : 5 OR DOWN + TRIGGER  : RETURN OR TRIGGER
 : 0 OR UP + TRIGGER "
570 LOCATE 0,23:PRINT"    ｶｰｿﾙｲﾄﾞｳ     : RETURN TO LOAD MENU  :   GRAPHIC LOAD
 :   RETURN TO MENU  "
580 FOR I=16 TO 31
590 DEVI$ DV$+":",I,A$,B$
600 FOR J=1 TO 128 STEP 32
610 C$=MID$(A$,J,1)
620 IF C$=CHR$(0) THEN 660
630 IF C$=CHR$(255) THEN 740
```

```
640 IF MID$(A$,J+14,3)<>"IMG" THEN 660
650 NA$(CL)=MID$(A$,J+1,13)+"."+MID$(A$,J+14,3):CL=CL+1
660 NEXT
670 FOR J=1 TO 128 STEP 32
680 C$=MID$(B$,J,1)
690 IF C$=CHR$(0) THEN 730
700 IF C$=CHR$(255) THEN 740
710 IF MID$(B$,J+14,3)<>"IMG" THEN 730
720 NA$(CL)=MID$(B$,J+1,13)+"."+MID$(B$,J+14,3):CL=CL+1
730 NEXT:NEXT
740 FOR Y=0 TO 20
750 FOR X=0 TO 79 STEP 20
760 IF NA$(Y*4+X/20)="" THEN 790
770 LOCATE X,Y:PRINT NA$(Y*4+X/20)
780 NEXT:NEXT
790 X=0:Y=0:KEY 0,""
800 CREV 1:LOCATE X*20,Y:PRINT SCRN$(X*20,Y,17):CREV 0
810 ON INSTR(CHR$(13)+"0",INKEY$)GOTO 920,110
820 IF STRIG(1) THEN 920
830 J=STICK(0) OR STICK(1) :IF J=0 THEN 810
840 IF J=5 THEN CLEAR :CLS 0:GOTO 540
850 LOCATE X*20,Y:PRINT SCRN$(X*20,Y,17)
860 IF J=2 AND Y<19 THEN Y=Y+1 : IF STRIG(1) THEN CLEAR : GOTO 540
870 IF J=4 AND X>0  THEN X=X-1
880 IF J=6 AND X<3  THEN X=X+1
890 IF J=8 AND Y>0  THEN Y=Y-1 : IF STRIG(1) THEN 110
900 CREV 1:LOCATE X*20,Y:PRINT SCRN$(X*20,Y,17):CREV 0
910 GOTO 810
920 NA$=NA$(Y*4+X):IF NA$="" THEN 800
930 PALET:CLS
940 OPEN "R",#1,DV$+":"+NA$:I=0
950 FIELD #1,128 AS A$,128 AS B$
960 GET #1,I
970 MEM$(&HFE00,128)=A$:MEM$(&HFE80,128)=B$
980 CALL &HFA71:GOTO 1010
990 GET #1,I:MEM$(&HFE00,128)=A$:MEM$(&HFE80,128)=B$
1000 CALL &HFA74
1010 I=I+1:IF PEEK(&HFDFF)=0 THEN 990
1020 CLOSE:CLS:KEY 0,"":COLOR 6:CREV 1PRINT "[ Hit Any Key ]"
1030 IF INKEY$="" THEN IF STRIG(1) THEN 1040 ELSE 1030
1040 GOTO 110
1050 '
1060 LABEL "DRIVE"
1070 COLOR 7:KEY 0,"":CLS:PRINT "DRIVE NO. [0 ｶﾗ 3] [STICK LEFT 0 : RIGHT 1]"
1080 A$=INKEY$:S=STICK(1)
1090 IF A$="0" OR S=1 OR S=4 OR S=7 THEN DV$="0" : RETURN
1100 IF A$="1" OR S=3 OR S=6 OR S=9 THEN DV$="1" : RETURN
1110 IF A$="2" THEN DV$="2" : RETURN
1120 IF A$="3" THEN DV$="3" : RETURN
1130 GOTO 1080
1140 '
1150 FOR I=0 TO 2000
1160 NEXT
1170 RETURN
1180 '
1190 CLEAR:CLS:INIT
1200 END
```

リスト4

```
Addr  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
-----------------------------------------------------------
F900  F3 C3 93 F9 F3 ED 5B 32 FD ED 4B 34 FD D9 2A 36 :4E
F910  FD ED 4B 38 FD D9 C3 2B F9 D9 ED 78 CB F8 ED 58 :70
F920  CB B0 ED 50 CB F0 CB B8 CD BE F9 D9 03 D9 15 C2 :06
F930  19 F9 16 50 D9 EB 21 B0 07 09 7C FE 80 DA 45 F9 :2F
F940  01 B0 3F ED 42 44 4D EB D9 1D C2 19 F9 C5 D9 C1 :C4
F950  78 B7 CA 85 F9 3E C0 B0 77 23 71 23 3A 20 FD 77 :21
F960  23 3A 21 FD 77 23 3A 22 FD 77 23 36 1A 23 36 1A :CB
F970  01 00 FD A7 ED 42 D2 80 F9 3E 01 32 FF FD FB C9 :50
F980  3E 02 C3 7B F9 3E C0 A1 C2 55 F9 3E 80 B1 77 23 :2F
F990  C3 5C F9 F3 01 00 40 21 00 FC D9 01 01 00 16 50 :AA
F9A0  1E C8 D9 ED 78 32 20 FD CB F8 ED 78 32 22 FD CB :B7
F9B0  B0 ED 78 32 21 FD CB F0 CB B8 D9 C3 2B F9 D5 D9 :11
F9C0  E1 32 23 FD 08 7C 32 24 FD 7D 32 25 FD 3A 22 FD :34
F9D0  BD C2 E6 F9 3A 21 FD BC C2 E6 F9 08 67 3A 20 FD :D9
F9E0  BC C2 E6 F9 03 C9 78 B7 CA 62 FA 3E C0 B0 D9 77 :7C
F9F0  23 D9 79 D9 77 23 3A 20 FD 77 23 3A 21 FD 77 23 :CB
-----------------------------------------------------------
Sum   BD 9C 7D 3C 82 7E EF 68 EE BF E4 46 BA 76 69 0F :E8

Addr  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
-----------------------------------------------------------
FA00  3A 22 FD 77 23 3A 23 FD 32 20 FD 3A 24 FD 32 21 :4A
FA10  FD 3A 25 FD 32 22 FD D9 01 01 00 D9 11 00 FD 22 :8E
FA20  50 FD A7 ED 52 D2 2D FA 2A 50 FD D9 C9 2A 50 FD :BC
FA30  26 FC 5D 1C 22 36 FD ED 43 38 FD D9 ED 53 32 FD :9D
FA40  ED 43 34 FD 01 00 01 21 00 FC 11 00 FE ED B0 D9 :05
FA50  4B 06 00 21 00 FD 11 00 FC ED B0 C1 AF 32 FF FD :B7
FA60  FB C9 3E C0 A1 C2 EB F9 3E 80 B1 D9 77 23 C3 F6 :A4
FA70  F9 F3 C3 8B FB F3 ED 4B 20 FD 2A 28 FD D9 2A 22 :F1
FA80  FD ED 5B 24 FD ED 4B 26 FD C5 C3 6A FB CD 5E FB :D4
FA90  32 30 FD E6 40 CA A5 FA 3A 30 FD E6 3F 67 CD 5E :0C
FAA0  FB 6F C3 AD FA 3A 30 FD E6 3F 6F AF 67 3A 30 FD :4C
FAB0  E6 80 CA 16 FB CD 5E FB 32 31 FD CD 5E FB 32 32 :51
FAC0  FD CD 5E FB 32 33 FD 7C B5 CA 8D FA 3A 31 FD ED :5C
FAD0  79 CB F8 3A 33 FD ED 79 CB B0 3A 32 FD ED 79 CB :21
FAE0  F0 CB B8 2B 03 D9 15 D9 C2 C7 FA D9 16 50 D9 E5 :E8
FAF0  21 B0 07 09 7C FE 80 D2 06 FB 44 4D E1 D9 1D D9 :EF
-----------------------------------------------------------
Sum   70 79 55 1C 7C DB 31 DA 91 B0 C4 A5 39 45 46 29 :53

Addr  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
-----------------------------------------------------------
FB00  C2 C7 FA C3 0F FB 01 B0 3F A7 ED 42 C3 FA FA 3E :0B
FB10  01 32 FF FD FB C9 7C B5 CA 8D FA CD 5E FB ED 79 :01
FB20  CB F8 CB B0 CD 5E FB ED 79 CB F0 CD 5E FB ED 79 :11
FB30  CB B8 2B 03 D9 15 D9 C2 16 FB D9 16 50 D9 E5 21 :69
FB40  B0 07 09 7C FE 80 D2 55 FB 44 4D E1 D9 1D D9 C2 :DF
FB50  16 FB C3 0F FB 01 B0 3F A7 ED 42 C3 49 FB D9 E5 :69
FB60  01 00 FF A7 ED 42 E1 CA 6E FB 7E 23 D9 C9 C1 ED :DB
FB70  43 26 FD 21 00 FE 22 22 FD ED 53 24 FD D9 ED 43 :30
FB80  20 FD 22 28 FD AF 32 FF FD FB C9 21 00 FE 16 50 :8A
FB90  1E C8 D9 01 00 40 C3 8D FA 30 FD E6 3F 67 CD 5E :2E
FBA0  FC 6F C3 45 FA 3A 30 FD E6 3F 6F AF 67 3A 30 FD :E5
FBB0  E6 80 CA 16 FC CD 5E FC 32 31 FD CD 5E FC 32 32 :54
FBC0  FD CD 5E FC 32 33 FD 7C B5 CA 19 FA 3A 31 FD ED :E9
FBD0  79 CB F8 3A 33 FD ED 79 CB B0 3A 32 FD ED 79 CB :21
FBE0  F0 CB B8 2B 03 D9 15 D9 C2 85 FA D9 16 50 D9 E5 :A6
FBF0  21 B0 07 09 7C FE 80 D2 5C FA 44 4D E1 D9 1D D9 :44
-----------------------------------------------------------
Sum   0A 98 54 B4 6D F5 D8 B9 52 A7 D3 B2 F9 65 CA 7B :BE
```

ここがわかればつまずき解消
入門者のための Q&A

「来月からもとにもどる予定」だったのに、見てもらえばわかると思うけど、今月も3ページ。またも「ダ・ビンチQ&A」にページをとられてしまったのだけど、いそがしいので手伝ってもらっているから、文句はいえないのだ。で、このやり場のない怒りは、いったいどうしたらいいのだろうか？　たとえば、「ぼくの持っているPC-88SRは、ファンの音が少し気になります。音を小さくする方法はないものでしょうか？（愛知県・ボウ&ロウ)」。あるわけないでしょ。耳栓でもしたらどうですか？　と、意味もなく、ヤツアタリしてしまうのであった。

Q FM77AV1を持っています。1ドライブなので、できないゲームが、たくさんあります。もう1つドライブをつけられますか？　つけられるとしたら、それはいくらですか？　（大分県／XXXX）

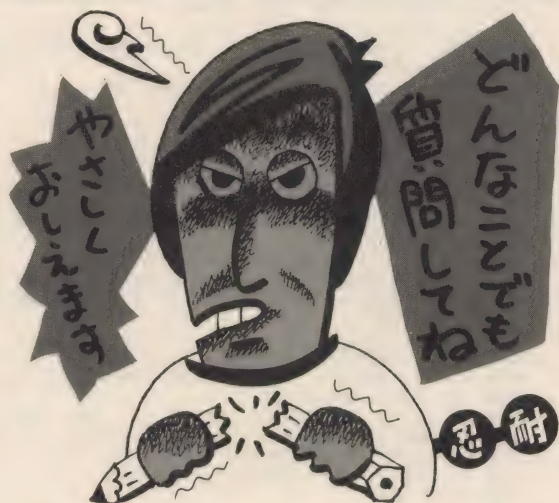
A この手の質問は、けつこう多いのですが、とくにこういった、ごく初歩的な（と、思われるような）ことは、

◎マニュアル（説明書のこと）や、カタログ、広告などをよく見てみる。

○マシンを買ったパソコンショップの人に、相談してみる。

というのが、1つの手です。とくにショップの人とお友だちになっておくと、なにかと便利なことが多いものです。あるいは、

◇メーカーのサービス窓口、インフォメーションセンター、苦情うけたまわり係などに、電話してみる。

というのも、なかなかいい手です。ただし、電話をかけるのは、メーカーだけにしてください。まちがってもPOPCOM編集部にかけようなんて思わないこと。手紙ならいいんですけど。

ということで、さっそく富士通のサービスセンターに電話してみました。で、答えは、次のとおりです。

型番は、FM-77FD301。値段は、3万5000円です。パソコンショップに頼めば、在庫がない場合でもとり寄せてくれます。ドライブの接続は、本体内に内蔵させるため、一見ヤッカイそうですが、ドライバーをあつかえるか、機械がふつうに使える人ならそんなにムズカシイものではない

◉地区別電話転送サービス一覧

地区	専用電話番号	地区	専用電話番号
立川	0425(28)1567	京都	075(231)6610
千葉	0472(22)3117	神戸	078(332)1247
横浜	045(201)3101	松江	0852(24)0334
川崎	044(244)5218	高松	0878(51)8125
富山	0764(42)6877	大分	0975(38)0616
静岡	0542(52)8674	沖縄	0988(63)7248
浜松	0534(53)7106		

そうです。わからないときは、パソコンショップに相談してみてください、とのことでした。

なお、富士通FMインフォメーションサービスの電話は、
03-646-0816
です。地方の人には電話転送サービスを行っています。それぞれの地域の電話番号は表(前ページ)のとおりです。

Q X1 turboを使っています。BASICプログラム中でC$=CHR$(31,29,29)とかC$=CHR$(29,29,30)とかがあって、PRINT文中に、C$が使われているところがありますが、どんな役目をするのか教えてください。（奈良県／太田隆広）

A X1 turboに限らないのですが、文字コードのうちCHR$(0)〜CHR$(31)の間は、文字として使わずに、画面や通信のための制御に使われています。キーボードで、⇐キーを押すとカーソルが左に動きます。これと同じことをプログラムで実行するには、⇐キーと同じ働きをする制御コードCHR$(29)をPRINTします。このような文字画面の制御コードはX1の場合、

CHR$(10) ……行がえで次行の先頭に移る。
CHR$(11) ……画面の左上隅に移る。
CHR$(12) ……画面を消去して左上隅に移る。
CHR$(13) ……行がえして次の次の行の先頭に移る。
CHR$(28) ……1文字右に移る。
CHR$(29) ……1文字左に移る。
CHR$(30) ……1文字上に移る。
CHR$(31) ……1文字下に移る。

などが使えます。

したがって、C$=CHR$(29,29,31)をPRINT"AB";C$;"CD"の形で使うと、"AB"をプリントしたあと、⇐⇐⇩と移って、"CD"を表示しますので、"AB"と"CD"が2行にならんで、

AB
CD

のように表示されます。このような使い方は、多くの場合、PCG機能を使って、ゲーム用キャラクターなどを表示したいときに便利です。

なお、X1でのC$=CHR$(29,29,31)はほかの機種では、C$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)と同じ意味です。

（そのほかの例）
・PRINT CHR$(11);"POPCOM" ⏎
・PRINT CHR$(30);CHR$(30);"POPCOM" ⏎
・PRINT CHR$(12); ⏎

なお、簡単なサンプルをあげておきます（リスト1）。

◉リスト1

```
100 ' PRINT CONTROL TEST PROGRAM
110 CLS
120 C1$=CHR$(29,29,31):C2$=CHR$(29,29,30)
130 LOCATE 10,10
140 PRINT "+++++";"AB"+C1$+"CD";
150 PRINT "      ";CHR$(30);"EFG"
160 LOCATE 10,15
170 PRINT "*********";"HI";C2$;"JK"
180 END
```

◉実行例

```
+++++AB      EFG
       CD



        JK
*********HI
```

Q 少々、はずれる質問なんですけど、よく誌上を見ていると、「ユーティリティー」とか、「アセンブラー」とか、「立ち上げる」とか、「2HD」や「5インチ2D」とかいってますけど、何のことですか?「〜D」なら、少しは理解できますけど。
（千葉県／山中由和）

A ずれるどころか、立派な質問です。なかなか、最近こういった質問が、来ないんですよね。そんなわけで、この手の質問待ってます。それでは、また。……ちがいましたね。スイマセン。

さて、質問のほうですが、こういった専門用語は、どこの世界でもあるもので、慣れないうちは、なにがなんだかさっぱりわかりません。かといって、本当はあんまりむずかしく考える必要はないんですけどね。わからないなりに使っていると、ある日突然、目の前が開けたかのように、いろんなことがわかってくるはずです。専門用語にこだわりすぎていると、なかなかそういった発展ができません。要は、自分なりに感じとしてつかめばいいのです。むずかしく考えることはありません。

ということで、ご質問の件について、簡単に説明しますから、自分なりにイメージをつかんでみてください。

□ 立ち上げる

あるシステムを動かし始めるとき、そのことをさして「立ち上げる」といいます。たとえば、パソコンの電源を入れて動かすときは、ある1つのコンピュータのシステムを動かすわけですから、「立ち上げる」ということになります。ソフトにしても、それがゲームだろうが、ワープロだろうが、なんらかのシステムに変わりないのですから、それも、動かすときには、「立ち上げる」わけです。ですから、「MS-DOSを立ち上げる」「98を立ち上げる」、みんな動かすことにほかなりません。

似たようなことばに「走らせる」というのがありますが、これはとくに、プログラムを動かすときに使います。いずれにしても、「動かす」ということを、大げさにいってるだけなのですが、「動かす」といいかえないのは、そうするとカッコがつかないからなんでしょうね。

□ ユーティリティー

あるプログラムを作るとき、そのプログラムの開発に、役に立ちそうな別のプログラムのことを、「ユーティリティ

ー」といいます。たとえば、ゲームを作るとき、キャラクターをデザインするプログラムがあると便利ですね。この場合は、そのプログラムのことを、「キャラクターデザイン・ユーティリティー」と呼ぶことになります。そのように、あると便利なプログラムのことを「ユーティリティー」というのであります。

□「2HD」とか「5インチ2D」

フロッピーディスクの大きさ、容量を表すもの。それぞれ次のような意味をもちます。

・頭の数字………ディスクの大きさ、3.5、5、8インチの3つがある。
・真ん中の数字…1なら、片面、2なら、両面を表す。8インチ以外なら、今はほとんど、2の両面である。したがって省略されることも多い。ちなみに、両面というのは、ディスクの両側を使って、データが記録されるということ。
・残りの文字……データが記録される密度。Dだけなら倍密度、DDは倍密度倍トラック、HDは高密度倍トラック、と順に記録できるデータが大きくなっていく。

で、それぞれ省略されることもあり、たとえば「2HD」といったときは、文脈から何インチかを判断しなければなりません。といっても、機種により、使えるディスクが決まってくるので、それほど気にする必要はないのですが。

□ アセンブラー

今までの3つのことばとは、ちょっとちがって、少しむずかしくなりますが、「アセンブラー」とは、機械語とプログラマーとの間を橋わたしするもの、というイメージで覚えておくといいでしょう。パソコンのCPUが直接わかることばのことを、機械語（または、マシン語）といいますが、それは、まさに2進数そのもの。これを、若干わかりやすく記号化したものを、ニーモニックといいます。そのニーモニックで書かれたプログラムを、機械語に翻訳するものが、「アセンブラー」。反対に、2進数の機械語を、ニーモニックにするものを、「逆アセンブラー」と呼びます。

Q POPCOM('87年2月号)の"おれたちマイコン族"の住所録データのならべかえを漢字を使って使用するにはどうしたらよいのでしょうか。機種はPC-8801MHです。（福岡県／I君）

A 漢字の名前をアイウエオ順にならべかえるのは、じつは大変なのです。なぜかというと、漢字のコードは、アのつく字がイのつく字より小さいとはかぎらないので、コンピュータに大小の判定をさせても、アイウエオ順にならないのです。カタカナならば、アはCHR$(161)つまりコードは161で、イはCHR$(162)でコードは162ですから、(アのコード)<(イのコード)のように大小関係があって、アイウエオ順にならべかえられたのです。したがって、漢字の名前を読みに従って、アイウエオ順にならべかえるためには、カタカナの「読みデータ」をつくって、それをならべかえる必要があります。こんなわけで、漢字の名前をならべかえたいときは、カタカナの読みもデータとしてつくっておくことが大切です。もっとも、カタカナも、濁点、半濁点などの処理を考えるとたいへんむずかしい問題です。

1つの解決方法は、BASICの行番号のように、10番飛びの番号を一人一人につけてデータ化することで、こうしておくと、たとえば、130番と140番の間に9人までの人を登録でき、この番号でならべかえができますので簡単です。

Q 『ハイドライドII』のMSX版のように、SRAMを内蔵しているROMカセットのバッテリーは、新しいものと交換できますか？　できるとしたら、どこでかえてもらえるのですか。（福岡県／RADICOMI）

A 「SRAM内蔵のROMカセットって、何なんだ!?」という人も多いと思いますので、答えに入る前に、簡単に説明してみましょう。

MSXのROMカセットは、カートリッジに差しこんで、電源を入れるだけで簡単に動かすことができます。テープやディスクのように、ゲームがロードされるまで待つ必要もなく、またあつかいも手軽で、アクションゲームなどには最適なのですが、半面、データを書きこんで保存しておくところがなく、アドベンチャーやRPG、シミュレーションといったゲームで、途中場面のデータをセーブするときは、結局テープレコーダーなどが必要となっていました。それでは手軽さが半減する、ということで、低消費電力のSRAM（スタティック・ラムといいます）を、リチウム電池などのバッテリーで常時バックアップしておき、いつでもデータを読み書きできるようにしたのが、このSRAM内蔵ROMカートリッジ。質問者の『ハイドライドII』のほか、『大戦略MSX』にも使われています。

さて、本題ですが、いくら低消費電力とはいえ、電池ですからいつかは寿命がくるもの。それが、いったいいつなのか、あるいは、切れたとしたら交換ができるのか、というのは、けっこう気になるところです。そこで、『ハイドライドII』を作ったT&Eソフトにきいてみたところ、「最低でも5年はもつということで、保証しています。したがって、電池の交換はいたしません」という返事がありました。もともと、使われているリチウム電池は、自然放電も少なく、長寿命なのが特徴。それに、現実問題として、5年というのは、ソフトの寿命などを考えれば、十分すぎるものといえます。『大戦略MSX』のマイクロキャビンも、同じような理由から――もっとも、これは15年もつそうですが、電池の交換は考えてないようです。

なお、T&Eソフトでは、「5年過ぎてまだ遊んでいて、そのとき、電池が切れた場合には、実費で交換します」という回答があったことも、つけ加えておきます。

ひらがな自作文字表示プログラム

PC-8800シリーズ　石尾孝弘

市販ゲームなどを見ていて「ひらがなを表示したい」「かっこいい文字を表示したい」と思うのはぼくだけではないでしょう。X1やMSXではPCGをチョコチョコといじるだけで、かっこいい文字を表示できますが、PC-88ではそうもいきません。そこで作ったのがこれです。

リスト1のマシン語をRUNさせると、BASICの命令が拡張されて、"ISET"と"POLL"命令が使えるようになります。じつは、文字のパターンデータは、&HB200～&HBFFFにあるのですが、誌面の都合で省略しました。でも、ご安心ください。文字パターン（フォントともいう）を自作するプログラムをリスト2に示しました。これをRUNさせると、自分で200字分の文字が作れます。

なになに、「200字もフォント作るのはめんどくさい」ですって？　しかたない人ですね。では、リスト3を打ちこんでRUNさせると、漢字ROMからフォントを読みこんで、縦に1/2に圧縮して、フォントを自動作成してくれます。もちろん、この場合漢字ROMが必要ですけどね。

マシン語の入力とセーブ

リスト1を入力し、チェックしたあと一時的に次のコマンドでセーブします。

BSAVE "MPRINT" , &HB100, &H100 ⏎

好きな文字フォントを作る

次に自作文字フォントを作る人は、リスト2の"font"プログラムをロードし、RUNさせます。

画面左上にエディット画面、その右にエディット中のフォントの表示、さらに右にメニューの表示があり、画面下半分に、作成する文字コード表と、作成したフォントの保存場所が表示されます。

①フォントの作り方

2、4、6、8キーでエディット画面上でカーソルを動かし、"Z"キーで点を打ち、"X"キーで点を消しながらフォントパターンを作ります。

②作ったフォントの保存

"W"キー+⏎とすると、文字コード表の左上にカーソルが表示されますので、作ったフォントを保存したい文字コードのところに、2、4、6、8キーを使ってカーソルを移動します。指定の場所にカーソルが合ったら、"Z"または"X"キーを押すと、作成したエディット画面のフォントが保存されます。

③前もって作ったフォントの読み出し方

一度作成されたフォントを保存場所からエディット画面に読み出すには、"r"⏎とします。文字コード表のところにカーソルが表示されますので、2、4、6、8キーで読み出したいフォントのところに合わせたあと、"Z"または"X"キーを押すと、エディット画面にフォントがコピーされます。

④フォント作成を終わる方法

フォントが完成するか、途中で中断したいときは、"q"キー+⏎とします。リスト1のマシン語部分といっしょに、作成したフォントパターンが、"MPRINT"というファイル名でディスクにセーブされます。マシン語部は、&HB100～&HB1FF、フォントデータは&HB200～&HBFFFです。

文字フォントを自動作成する

200字ものフォントを作るのはいやだという人のために、漢字ROMのフォントを自動で読み出して、縦方向に1/2に縮めて、文字フォントを作ってくれるプログラム"maker"をリスト3に示します。

これをRUNする前に、必ずリスト1のマシン語プログラムを入力し、ディスクにセーブしておいてください。完全自動でフォントを表示しながら作ってくれます。作られたフォントデータは、マシン語といっしょに、"MPRINT"というファイル名でセーブされます。

使い方

使い方は簡単です。

CLEAR, &HB0FF ⏎

BLOAD "MPRINT" , R ⏎

とすると、これ以後、BASICプログラムの中で、"ISET"と"POLL"という命令が使えるようになります。

ISET X, Y

座標(X, Y)(X=0～39, Y=0～24)を指定します。PRINT文のLOCATEと同じ働きをします。

POLL "文字列"

ISET文で指定された位置に、"文字列"で指定した文字フォントを表示します。"文字列"のところは文字列変数でもかまいませんが、"+"、";"は特別な意味をもちます。

"+"…文字列中のカタカナデータはふつうはひらがなで表示されます。カタカナで表示したいときは、その部分を+記号で囲みます。たとえば、"+アイウエオ+"（必ず+で囲む）とします。

";"…PRINTのあと改行しないとき、PRINT "␣";などとしますが、ここでは、POLL "␣␣;"と文字列の中の最後に";"を入れます。

なお、COLOR文で文字に色をつけることもできます。

そのほかの注意

40×25行のモードは、POKE&HB1DA, 0 : POKE&HB1DB, 0⏎とします。40×20行モードにしたいときは、

POKE&HB1DA, &H19：POKE &HB1DB, &H29 ⏎としてください。

カタカナ表示をするときに使う“+”を、表示に使いたい人は、POKE&HB12C，ASC（“文字”）を実行すると、“+”のかわりに“文字”のところで指定したコードでカタカナ表示ができます。“maker”プログラムで、

9195 GET(X+1, Y)−(X+15, Y+15), A%：PUT(X, Y), A%, OR

を追加すると、少し太めのフォントができ、またちがった感じになります。ためしてみてください。

リスト1：文字フォント表示のための拡張命令を作るプログラム

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
B100 21 0D B1 22 A8 EE 21 B3 B1 22 AB EE C9 AF 32 4C : CD
B110 E6 CD D3 11 E5 F7 C2 B1 03 CD CC 56 2A 41 EC 46 : 75
B120 23 7E 23 66 6F 7E 23 FE 3B 28 58 FE 2B 20 0A 3A : 80
B130 ED B1 EE 40 32 ED B1 18 45 FE A0 38 0A 16 20 82 : 91
B140 08 3A ED B1 57 08 92 D9 6F 26 00 29 29 29 29 11 : F4
B150 00 B0 19 3A 8C EF F3 D3 5E CD 85 B1 D3 5D CD 85 : 27
B160 B1 D3 5C CD 85 B1 D3 5F FB 2A E9 B1 23 23 22 E9 : 25
B170 B1 3A EB B1 3C 32 EB B1 FE 28 CC A8 B1 D9 10 A5 : 6A
B180 CD A8 B1 E1 C9 E5 ED 73 A4 B1 31 4E 00 07 38 03 : 2B
B190 21 00 B2 ED 5B E9 B1 01 FF 08 ED A0 ED A0 EB 39 : FB
B1A0 EB 10 F7 31 F5 AF E1 C9 3A EC B1 3C 47 0E 00 CD : A6
B1B0 CE B1 C9 CD A3 18 FE 28 30 08 08 CF 2C CD A3 18 : B9
B1C0 FE 19 D2 06 0B 47 08 4F E5 CD CE B1 E1 C9 ED 43 : A3
B1D0 EB B1 68 26 00 54 5D 29 29 29 00 00 29 29 29 09 : DA
B1E0 29 01 00 C0 09 22 E9 B1 C9 00 D9 00 0A 00 00 00 : 5B
B1F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
----------------------------------------------------------
Sum  3A 34 3F FA A2 7C C5 C4 DE FD 27 57 6C 1C 4C DF : 5A
```

リスト2：文字フォントエディタープログラム“font”

```
100 '----- 16*8 font editer     1987.4.10
  by T.Ishio -----
110 '
120 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,0:SCREEN
1,0,0,1
130 CLEAR,&HAFFF:BLOAD 'MPRINT'
140 '
150 DIM A%(6,1),B%(12)
160 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 6:READ A$:A%
(J,I)=VAL('&H'+A$):NEXT J,I
170 DATA 8,8,80FF,8080,8080,8080,8080,8,
8,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
180 '
190 DEF USR=&HB000
200 FOR I=0 TO &H39:READ A$:POKE &HB000+
I,VAL('&H'+A$):NEXT
210 DATA 21,00,B2,11,80,DB,06,07,F3,D3,5
C,C5,06,20,C5,D5
220 DATA ED,73,25,B0,31,4E,00,01,FF,08,0
0,ED,A0,ED,A0,EB
230 DATA 39,EB,10,F6,31,00,00,D1,13,13,C
1,10,E1,01,C0,04
240 DATA EB,09,EB,C1,10,D5,D3,5F,FB,C9
250 '
260 LOCATE 0,10:A=&H20
270 FOR I=0 TO 6
280 FOR J=0 TO 31:PRINT CHR$(A);' ';:A=A
+1:NEXT
290 A=A-(A=&H80)*&H20+(A=&HE0)*&H40:PRIN
T :PRINT
300 NEXT:A=USR(0)
310 '
320 FOR I=0 TO 6:READ A$:LOCATE 30,I:PRI
NT A$:NEXT
330 DATA ┌──────┐,│ Z ■   │,│ X □
│,│ R)ead  │,│ W)rite │,│ Q)uit  │,└───
───┘
340 '
350 FOR I=0 TO 16:LINE(I*8,0)-(I*8,64):N
EXT
360 FOR I=0 TO 8 :LINE(0,I*8)-(128,I*8):
NEXT
370 '
380 *MAIN
390 A$=INKEY$:I0=INP(0):I1=INP(1):I5=INP
(5)
400 LOCATE X,Y:PRINT ' '
410 X=X-(I0=191 AND X<15)+(I0=239 AND X>
0)
420 Y=Y-(I0=251 AND Y<7 )+(I1=254 AND Y>
0)
430 IF I5=251 THEN C=1:GOSUB *PSET.
440 IF I5=254 THEN C=0:GOSUB *PSET.
450 IF A$='w' THEN GOSUB *WRITE.
460 IF A$='r' THEN GOSUB *READ.
470 IF A$='q' THEN GOSUB *END.
480 IF A$=CHR$(12) THEN GOSUB *CLR
490 LOCATE X,Y:PRINT '■'
500 GOTO 390
510 '
520 *PSET.
530 PUT(X*8,Y*8),A%(0,C),PSET
540 PSET(X+160,Y),C
550 RETURN
560 '
570 *CLR
580 LINE (160,0)-(175,7),0,BF
590 FOR Y=0 TO 7:FOR X=0 TO 15
600 PUT(X*8,Y*8),A%(0,0),PSET
610 NEXT X,Y:X=0:Y=0
620 RETURN
630 '
640 *WRITE.
650 GOSUB *INPUT.
660 GET(160,0)-(175,7),B%
670 PUT(PX*16,PY*16+88),B%,PSET
680 RETURN
690 '
700 *READ.
710 GOSUB *INPUT.
720 GET(PX*16,PY*16+88)-(PX*16+15,PY*16+
95),B%
730 PUT(160,0),B%,PSET
740 FOR Y=0 TO 7:FOR X=0 TO 15
750 C=POINT(X+160,Y)
760 PUT(X*8,Y*8),A%(0,C),PSET
770 NEXT X,Y:X=0:Y=0
780 RETURN
790 '
800 *INPUT.
810 A$=INKEY$:IF A$='' THEN 810 ELSE A=V
AL(A$)
820 COLOR@(PX*2,PY*2+10)-(PX*2+1,PY*2+10
),0
830 PX=PX-(A=6 AND PX<31)+(A=4 AND PX>0)
840 PY=PY-(A=2 AND PY<6 )+(A=8 AND PY>0)
850 IF A$='z' OR A$='x' THEN RETURN
860 COLOR@(PX*2,PY*2+10)-(PX*2+1,PY*2+10
),4
870 GOTO 810
880 '
890 *END.
900 LOCATE 20,8:PRINT 'SURE ? (Y/N)';
910 A$=INPUT$(1):IF A$<>'y' THEN LOCATE
20,8:PRINT SPC(13):GOTO *MAIN
920 POKE &HB01A,&HEB:POKE &HB01F,0:A=USR
(0)
930 BSAVE 'MPRINT',&HB100,&HF00
940 WIDTH 80:SCREEN 0:CLS 3
950 END
```

リスト3：文字フォントデータ自動作成プログラム "maker"

```
100 '----- 16*8 font maker    1987.4.12  by T.Ishio -----
110 '
120 SCREEN 1,0,0,1:CLS 3:DIM A%(44)
130 GOSUB *INIT:CH=&H20:FLG=1:COL=1:X=0:Y=88
140 FOR I=0 TO 6
150 FOR J=0 TO 31:GOSUB *MOJI:CH=CH+1:NEXT:GOSUB *HAN
160 X=0:Y=Y+16:IF CH=&H80 THEN CH=&HA0 ELSE IF CH=&HE0 THEN FLG=0:CH=&HA0
170 NEXT
180 '
190 CLEAR,&HAFFF:BLOAD "MPRINT"
200 FOR I=0 TO &H39:READ A$:POKE &HB000+I,VAL("&H"+A$):NEXT
210 DATA 21,00,B2,11,80,DB,06,07,F3,D3,5C,C5,06,20,C5,D5
220 DATA ED,73,25,B0,31,4E,00,01,FF,08,EB,ED,A0,ED,A0,00
230 DATA 39,EB,10,F6,31,00,00,D1,13,13,C1,10,E1,01,C0,04
240 DATA EB,09,EB,C1,10,D5,D3,5F,FB,C9
250 DEF USR=&HB000:A=USR(0)
260 BSAVE "MPRINT",&HB100,&HF00
270 SCREEN 0:CLS 2:END
280 '
290 *HAN
300 FOR J=0 TO 7
310 GET(0,Y+J*2)-(639,Y+J*2),A%     :PUT(0,Y+J),A%,PSET
320 GET(0,Y+J*2+1)-(639,Y+J*2+1),A%:PUT(0,Y+J),A%,OR
330 NEXT:LINE(0,Y+8)-(639,Y+15),0,BF
340 RETURN
350 '
9000 '--- ﾋﾗｶﾞﾅ PUT sub ---
9010 ' ﾓｼﾞﾚﾂ A$:ｻﾞﾋｮｳ X,Y:ｲﾛ COL:GOSUB *MOJI
9020 ' FLG=0ﾉﾄｷ ﾋﾗｶﾅ 1ﾉﾄｷ ｶﾀｶﾅ
9030 ' ﾂｶｳ ﾏｴﾆ GOSUB *INIT ｦ ｽﾙｺﾄ
9040 ' ﾖﾔｸ ﾍﾝｽｳ A$,X,Y,L,L1,CH,CODE,JIS%()
9050 '
9060 *INIT
9070 DIM JIS%(160):RESTORE 9240
9080 FOR L=16 TO 96:JIS%(L)=&H2320+L:NEXT
9090 FOR L1=0 TO 3:READ S,E
9100 FOR L=S TO E:READ A$:JIS%(L)=VAL("&H21"+A$):NEXT L,L1
9110 FOR L=96 TO 159:READ A$:JIS%(L)=VAL("&H2"+A$):NEXT:RESTORE
9120 RETURN
9130 '
9140 *MOJI
9150 'FOR L=1 TO LEN(A$)
9160 'CH=ASC(MID$(A$,L,1))
9170 CODE=JIS%(CH-&H20+(CH=>&HA0)*&H20)
9180 IF FLG THEN IF CH>&HA5 AND CH<&HDE THEN CODE=CODE+&H100
9190 PUT (X,Y),KANJI(CODE),PSET,COL,0
9200 X=X+16:IF X>624 THEN X=0:Y=Y+16
9210 'NEXT
9220 RETURN
9230 '
9240 DATA  0,15, 21,2A,49,74,70,73,75,47,4A,4B,76,5C,24,5D,25,3F
9250 DATA 26,32, 27,28,63,61,64,29,77
9260 DATA 59,63, 4E,6F,4F,30,21,  91,95, 50,21,51,41,21
9270 '
9280 DATA 121,123,156,157,122,126,472,421,423,425,427,429,463,465,467,443
9290 DATA 13C,422,424,426,428,42A,42B,42D,42F,431,433,435,437,439,43B,43D
9300 DATA 43F,441,444,446,448,44A,44B,44C,44D,44E,44F,452,455,458,45B,45E
9310 DATA 45F,460,461,462,464,466,468,469,46A,46B,46C,46D,46F,473,12B,12C
```

7月号 グラフィックツール "オニオン"の追加説明

▶中村君からのはがきのイラストです。

"オニオン" の説明に肝心(かんじん)かなめのところの説明がぬけていました。線の引き方です。中村開己君ごめんなさい。

①矢印が表示されているときにRETURNキーを押(お)すと点が打たれ、これが線の始点になります。

②カーソルを動かして、終点まで矢印を移動しRETURNキーを押(お)すと、線が引かれます。

なお、パレットの説明のところで、パレットの色を変更(へんこう)した場合、それ以前に使われた色は変わることはありませんから、画面上では16色以上の色が表示できます。

●新刊図書紹介

『愛すべきハッカー』の
須藤慎一さん

本当の姿を知ってほしい

あの『ウォーゲーム』というアメリカ映画や、NHKの特集番組「狙われるコンピュータ」などのせいだろうか。ハッカーといえば、おそるべきコンピュータ犯罪者のことだと、ごく一般的に考えられている。

ところが『愛すべきハッカー』という本を書いた須藤慎一さん（1959年、埼玉県生まれ）によると、それは大いなる誤りであるらしい。「真のハッカーは、じつにすばらしい人たちであり、愛すべき存在なのです」と、こう説明する。

「ハッカーということばはもともと、アメリカのコンピュータ技術者の間で、使われていたものですがね。その意味は〝コンピュータの細部まで知りつくしたスゴイやつ〟のこと。つまり技術者仲間の称賛のことばだったのですよ」

パソコン状況がいま隆盛をきわめているのも、そうしたハッカーたちの活躍があったからで、彼らの存在をぬきにしては、コンピュータ発展の歴史は語れないほどだという。

それなのに、ハッカーすなわちコンピュータ犯罪者という、誤った〝常識〟が広まってしまったのは、なぜだろうか。マスコミの報道姿勢のせいだと、須藤さんはこう語る。

▲須藤慎一著『愛すべきハッカー HACKERの風俗と生態を知る本』（ナツメ社・1000円）

「ハッカーということばが、日本のマスコミに登場するようになったのは、1980年代の初めごろのことですがね。コンピュータ犯罪の手口特集といったような、センセーショナルなとりあげ方をされたもので、そのように誤解されたのだと思います。真のハッカーたちにとっては、まったくメイワクな話ですよ」

須藤さんが自分の本に、あえて『愛すべきハッカー』というタイトルをつけたのも、まさにそのせい。「ハッカーたちの真の姿を伝えることによって、一般の人たちの誤解を解き、彼らの名誉回復をはかりたかった」のだ。

「ハッカーとは、世の中にないものを作ろうとか、もっといいものを作ろうと、寝食を忘れて熱中する、職人気質の強い人です。そのため、大企業の組織のワクから、ハミ出してしまう場合もあるし、変わり者とも見られがちですが、だからこそ愛すべき人が多い……」

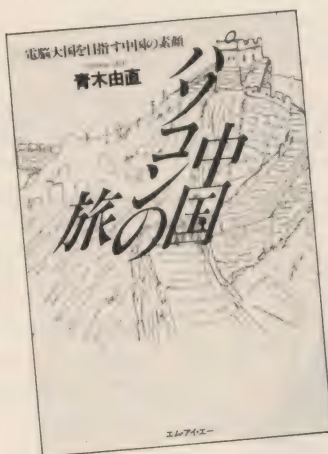
須藤さんの本の中では、そんなハッカーたちの仕事ぶりや考え方が、豊富なエピソードを交えて紹介されているが、それはコンピュータ犯罪などとは無縁のも

友情あふれる学者の交流

●青木由直著『中国パソコンの旅——電脳大国を目指す中国の素顔』

北海道大学の教授である著者（電子工学専攻）は、1983年から、中国の瀋陽工業大学や黒龍江大学などの客員教授として、10数回も中国の各地を訪問。あちらの第一線の学者、研究者に数多く会ってきたという。

本書はその訪問旅行記をまとめたものだが、著者のおとずれた場所が北京、ハルピン、長春、上海……などと、広い中国の各地におよんでいるので、単なる旅行案内としてもおもしろい。

が、それ以上に興味深いのは、中国の学者、研究者の人がらや、彼らの研究生活を紹介した部分だろう。それもコンピュータの専門家だけでなく、幅広い分野にわたっているので、中国の学界の全体像もよくわかる。「電脳大国」をめざす中国が、先進国に追いつき、追いこすようになる日も、そう遠いことではなさそうだ。（エム・アイ・エー・1900円）

無線でやるパソコン通信

●Mac・B・ナリカワ著『パケット・ラジオの本』

パケット・ラジオもしくはパケット通信とは、ちょっと耳なれないことばだが、あのアマチュア無線を利用して、パソコン通信をしようというもの。一般的なパソコン通信では、電話とモデム（あるいは音響カプラー）を利用するが、アマチュア無線のほうにも、そのモデムに相当するマシンがあって、ちゃんとパソコン通信ができるという。

しかも、パケット通信の大きなメリットは、あのバカ高い電話代を払わずにすむこと。だから、アマチュア無線のハム仲間の間では、安上がりなパケット通信を楽しむ人が、どんどんふえているそうだ。

のである。

「日本の場合、ハッカー的な人たちの多くは、中小のソフトハウスあたりで、すぐれた仕事をしていますがね。アメリカのそれと比較すると、その社会的な評価も低いし、経済的にもめぐまれていない。だからこそ、もっとガンバレと、彼らに声援を送りたいわけです」

そう語る須藤さん自身も、じつはかなり、ハッカー的な性格の強いヒト。はやくも学生時代から、数人の仲間とハイテク・コンピュータ関連の会社を設立し、先の科学万博あたりでも、大いに活躍したという。現在もパソコン応用機器や各種ソフトウェア、通信サービスなどの専門分野で、ハイテク企業を対象にしたコンサルティングをしている。

そのように豊かなキャリアの持ち主だからこそ、「愛すべきハッカーたちの社会的評価を高め、よりよい環境のもとで仕事ができるようにしたい」という願いも強いのだろうが、その方法の一つとして、須藤さんはこう提言していた。

「あるソフトを世に出すとき、そのソフトを製作した人の名前を、ハッキリと公表してほしいですね。そうすれば、製作者の実力が社会的に評価されるし、製作者のほうも自分の名前をけがさないようなソフトを作ろうと、さらに努力するようになるでしょう。日本のソフトのレベルを上げ、パソコン状況を豊かにするためにも、ぜひそうすべきだと思います」

パソコンの3大活用法

●BNN第一企画部編
『人工無脳―"考えないマシン"と話す法』

本書は3つの章から成っているが、まず「パソコンで読む」という章では、テキストタイプのアドベンチャーゲームのことが、興味深く紹介されている。パソコンと"対話"しながら、さまざまな謎解き、冒険をしてゆくアドベンチャーゲームは、まさにパソコンで読む冒険小説かSFのようなもので、そこには新しい文学（読みもの）の可能性が感じられるというのである。

それに続く「パソコンと話す」の章で紹介されているのは、人間らしい会話ができる"おしゃべりプログラム"のことだ。

といっても、あの人工知能ほど大げさなものではないので、著者たちは"人工無脳"と呼んでいるが、それがいかにも人間らしいことばを発したり、詩や俳句を作ったりするというのだから、なんとも楽しいことではないか。しかも、いま、いろんな人たちの手によって、個性と特色のある"人工無脳"が、次々に誕生しつつあるという。

そして第3章の「パソコンで話す」はパソコン通信の現状を紹介したもの。それも、どのようにすれば、パソコン通信ができるかという、技術的な問題ではなく、いかに楽しんでいるかという、体験談が中心になっている。とくに、パソコン通信の先進国といわれるアメリカに、どのようなBBSがあって、どう利用されているかということが、実際にアクセスした体験にもとづいて、くわしく紹介されているのがよい。

本書に掲載されているエッセイの大半は「バグニューズ」（月刊）に発表されたものだが、1冊の本としてまとめて読むと、またちがった感じがするのもおもしろい。　（ビー・エヌ・エヌ・1200円）

本書は、そんなパケット通信のやり方や、アマチュア無線局の免許のとり方などを、くわしく紹介したものだが、「バカ高い電話料金のいらないパケット通信こそ、未来の通信方法として最適だ」と著者は語っている。　（工学社・1800円）

犯罪も先端技術の時代

●室伏哲郎著『コンピュータ犯罪戦争
日本のネットワーク犯罪-攻防最前線』

コンピュータの急速な発展、普及にともなって、犯罪のパターンもまた、大きく変わりつつある。俗にいう「コンピュータ犯罪」がそれだ。

そのコンピュータを利用した犯罪のおそろしさは、これまでの犯罪（ひいては防犯）の常識とは、まったく異なっていて、しかも犯罪のおよぼす影響が、想像を絶するほど大きくなることだろう。場合によっては、世界原子力大戦争の引き金にもなりかねない――というのだから、容易ならぬことである。

本書は、これまでの日本で起こったコンピュータ犯罪を調べ、さらに今後も起こりうる可能性まで予測しながら、その

犯罪と攻防の最前線のようすを報告したもの。著者は第一線のジャーナリストとして活躍してきた人だけに、その問題提起型の報告はするどく、説得力がある。
（サンマーク出版・1300円）

パソコン通信のすすめ

"草の根パソコン通信局"は君にも開けるよ!!

アスキーのパソコン通信実験局が5月20日で閉局したために、あぶれ出たメンバーが難民となって、各地の草の根BBSに集まってきて、それまで比較的穏やかだったBBS局も急にそうぞうしくなったという話をよく聞くようになりました。"ボートピープル"ならぬ"BBS難民"です。

大手のパソコン通信ネットは、アスキーのPCSネット、NTT PCコミュニケーションズのNTT PCネット、I/Oの系列のテレスター、NECのPC VAN、フジサンケイグループのEYE-NET、富士通関係のNIFTY、日本航空のJALNET、明治乳業のMASTERネットなどがあります。いずれも有料だったり、通信プロトコル（約束ごと）があって、一般の人は利用できません。大規模なネットワークや価値のある情報をつくり出すには、大量のお金が必要ですから有料にならざるをえません。そして、それらは商業社会の原理によって、競争し、利益を得なければならない宿命を背負っています。これらのネットには、それぞれ特徴がありますが、概してどのネットも、"ペイ"しているとはいえないのではないでしょうか。その原因もいろいろでしょうが、なによりも、技術的に実現可能だということと、通信を利用して情報を得たい人たちのニーズ（需要）がどれだけあるかということが、必ずしも一致していないことが大きな理由だと思います。今後の日本の有料のパソコン通信サービス局の動向に注目していきたいと思います。

ところで、パソコン通信が今のようにさかんになってきたことの背景に、"草の根BBS局"が多数つくられてきたことを見のがせません。全国に1000局くらいはあるのではないかという話も聞きます。1000局はオーバーにしても500局くらいはありそうな気がします。"草の根BBS"は、会員が少しずつ会費を出し合うもの、オーナー（所有者）のポケットマネーで運営しているもの、企業や団体がサービス業務として運営しているもの、まったくの個人で運営しているものなど、さまざまです。

これらは、いずれも小規模で、中央局のコンピュータもパソコンです。パソコンのほかに必要なものは、1回線ならば、モデムが1台あれば開局できますから費用も小規模で、個人でも開局できます。もちろん、通信局用のソフトが必要ですが、無料で配布されているものや3万円くらいで販売されているものなどがありますから、これらを入手すれば、ソフトのほうもあまり費用はかかりません。

ポプコムでは、2年前からポプコムネットを運営していますが、特別に編集部から情報を入力したりしていません。ユーザーの自主的な投稿による掲示板情報がすべてです。これは、ポプコムネットが無料で、編集部Oのボランティア活動に近いことが原因です。とにかく、だれかが無料の通信局を運営して、パソコン通信を始めた人がすぐにアクセスできる局をつくっておこう、そうすることで少しでもパソコン通信人口をふやすことができると考えたからです。これからもパソコン通信の普及のためにネットを無料で運営していきます。ニーズを掘り起こす作業です。いやいやニーズ以前の、パソコン通信そのものに興味をもってもらうためのものといってもよいと思っています。こんな理由でポプコムネットは雑誌社が運営する特殊な部類に属するネットですが、"草の根"的なネットです。

最近、新しいタイプのパソコン通信局が出てきました。この欄でも紹介したことがある小学館の週刊誌、「ポスト」編集部が運営する「ポストネット」です。もちろん無料ですし、会員制でもありませんから、だれでもアクセスすることができます。このネットのどこが新しいかというと、このネットが"情報提供型"だという点です。これまでの日本のネットが、どちらかといえば、ユーザー間の情報交換を主にしてきたのに比べ、ポストネットは週刊誌の編集過程で得られる情報をパソコン通信というメディアを通して提供しているのです。もちろん、週刊ポストは企業体ですから、目的をもっています。週刊ポストの宣伝と読者からの記事に関する反響を調査、収集することです。しかしながら、ユーザーの側から見れば、おもしろい記事（アーティクル）が局側から積極的に提供されることは、たいへんありがたいし、楽しめます。いそがしい人たちは、情報交換型ではなかなか書きこみができませんから、どうかするとネットの掲示板がさびしくなります。こんなわけで、ポストネットはパソコン通信ユーザーにとって新しいタイプの通信局なのです。

"草の根BBS局"は、あなたにも開局できるところに来たのです。ほんの少しの手助けがあれば、スムーズに開局できるのです。もちろん、"草の根BBS局"も情報交換や伝達が目的ですから、どんな情報を中心に置き、どんな仲間を集めるかが大切です。開局はしたものの、だれもアクセスしてくれないなんてことになるとみじめですから……。やはり、ここでもニーズがあること、どんな情報を入れることができるかが重要です。

やがて、パソコン通信局電話帳が発行されるでしょう。そうなると、ほしい情報のある通信局にアクセスすることも容易になります。大規模で充実したネットでなくても、小さくて無料のネットがたくさんあることのほうがよいような情報もあるのです。みなさん、パソコン通信局を開局してみませんか？

＊ポプコムネットへのアクセス方法

ポプコムネットは、300ボー、カナ文字専用の通信局です。"N81XN"で、03-239-6985で接続できます。会員になりたい人は、BBS上の案内を見てください。無料です。

＊ポストネットの紹介

ポストネットは、300／1200ボー対応の漢字専用の通信局です。"N81XN"で、03-263-1851で接続できます。こちらも無料です。

〝全国草の根BBS大会〟について

7月号の「ポプコムネットへのおさそい」のところに書きました〝草の根BBSの祭典〟は、上のように正式に〝大会〟として、8月23日(日)に東京の北の丸公園内の科学技術館で開催されることになりました。開催の要領は下に示したとおりですが、開催を決めるまでのいきさつについて少し書きます。じつは、ポプコムネットのシスオペである私も、世話人の一人になってしまったのです。そんなわけで、多数のBBS関係者の方々に、ご理解とご参加、ご協力をいただきたいのです。

まず、過去に2～3回開催された「全国BBSシスオペ大会」とは別のものとして開催する点です。シスオペ大会のほうは、前にも書いたとおり、アマチュアリズム色の強い、シスオペに限った技術交流会が主だったので、これまでシスオペ大会を運営してきた方々から、お祭り的な、大規模な、一般ユーザーも交えた大会には難色を示されたことがあります。そして何度か話し合った結果、これらの先進的なパソコン通信局の関係の方々は、自分たちのやり方を守っていきたいということで、今年の大会の実行委員の人たちもシスオペ大会とは別のものとして、大会を開こうということになったのです。

というわけで、〝全国草の根BBS大会〟は広くユーザーもふくめたお祭り的なものになります。全国で生まれた、あるいは生まれるであろうパソコン通信の関係者が広く交流を深め、横の連絡をとり合っていこうということが目的です。〝草の根〟とうたったのは、大会の主役が草の根のBBS局であり、特定のネットや企業に偏さないものであることを明言したかったからです。もちろん、大手の有料BBSの関係者やパソコンメーカー、モデムメーカー、通信ソフト会社、電話回線業者などの参加を拒むものではありません。むしろ、積極的に参加を呼びかけています。

主役は、〝草の根〟BBSの関係者、つまり、オーナー、シスオペ、ユーザーです。〝草の根〟の定義は明確ではありませんが、個人やグループで運営し、ユーザーの利用料による収益を目的にしたものではないものなら、〝草の根〟といってもよいでしょう。

〝草の根〟のBBSが横の連絡をとり合って、技術や情報を交換し、将来は共通の問題の解決に取り組めるようになればよいと思います。今年の大会の参加者の意見によっては、全国的な連絡組織をつくることも考えられます。

下のお知らせにも書かれているように、全国のBBS関係者の賛同をいただきたいと思います。遠隔地で参加ができない場合でも、趣旨に賛同していただければ幸いです。下記連絡先またはポプコムネットあてご連絡ください。

また、当日はパソコン通信関係のメーカー、ソフトハウス、電話回線関連業のパンフレットの配布なども計画していますので、関連企業のご協力をお願い申し上げます。

〝全国草の根BBS大会〟開催のお知らせ

最近のパソコン通信の発達は目ざましいものがあり、ビジネス分野での利用もしだいに広がってきています。

この原動力となっているのは、全国で自発的に開局されている草の根BBSのパワーです。

現在では、日本全国に約1000局あまりのBBS局が開設されているといわれており、新しい情報交換メディアとして急速に広がりつつあります。しかしながら、連絡方法などが確立されていないことなどにより各BBSの実態は把握できていない現状です。

今回ここに、「全国草の根BBS大会」を開催して、各BBS間での交流を深め、運営上発生する技術的諸問題などの討議、これからBBSを開局する方たちのためのノウハウ提供などをはかります。

さらに、各BBSに参加している方たちにも気軽にご来場いただき、親睦を深めてもらえれば幸いです。

記

日時：昭和62年8月23日(日)午前11：00～午後4：30
会場：東京北の丸公園内、科学技術館2F展示室
（地下鉄東西線竹橋下車7分、東西線九段下または、都営地下鉄新宿線九段下下車10分）
行事予定：パネルディスカッション

- パネラーは、石田晴久氏（東京大学）、山田祥平氏（フリー）、高田彰氏（筑波大学）、藤森洋志氏（ニュートピア）、山本和彦氏（JUG-CPM）の各氏に依頼する予定
- テーマは、「パソコン通信とは？」「パソコン通信の現状と問題点」「PDSとは？」「総括および質疑応答」
- 協賛各社のカタログ配布
- デモンストレーション
- PDS（パブリック・ドメイン・ソフト）の紹介

発起人：PC98FELLOWS
後援：科学技術館
協賛BBS：YAS-NET、ADD-NET、POPCOM-NET、JET STREEM CLUB、JUG-CPM、FORESIGHT
なお、協賛BBSは現在募集中です
本件に関する問い合わせ
YAS-NET：03-943-9800（8N1XNN）
専用ID：ADD0000、パスワード：0000
（東京都文京区千石1-25-17、川内康裕方）
ボードに書きこまれる方は必ず住所氏名をアーティクル内に明記してください

ビデオ1～14巻 ビデオディスク(レーザー/VHD)1～4巻 好評発売中

❶ドラえもん・のび太の恐竜
❷ドラえもん・のび太の宇宙開拓史
❸怪物くん・怪物ランドへの招待
❹21エモン・宇宙へいらっしゃい
❺ドラえもん・ぼく桃太郎のなんなのさ
怪物くん・デーモンの剣
❻ドラえもん・のび太の大魔境
❼ハットリくん・ニンニン忍法絵日記
ハットリくん・ニンニンふるさと大作戦
❽ドラえもん・のび太の海底鬼岩城
❾パーマン・バードマンがやってきた
ハットリくん+パーマン・超能力ウォーズ
❿ドラえもん・のび太の魔界大冒険
⓫ドラえもん・のび太の宇宙小戦争
⓬ハットリくん+パーマン・忍者怪獣ジッポウvs.ミラクル卵
プロゴルファー猿・スーパーGOLFワールドへの挑戦
⓭ドラえもん・のび太と鉄人兵団
⓮ドラえもん・のび太と竜の騎士

●ステレオHiFi完全ノーカット版 予告編つき●ビデオ(VHS/ベータ)①～⑭各¥11,000●ビデオディスク(VHD/レーザー)各¥7,800 ①～④ビデオディスク発売中 ※VHS/ベータ…HiFi VHD/レーザー…ステレオ レーザーディスク発売予定 5巻(7月21日ごろ)、6巻(9月21日ごろ)、7巻(11月21日ごろ)、8巻('88年1月21日ごろ)、9巻('88年3月21日ごろ)、10巻('88年5月21日ごろ)

★お近くの書店・ビデオショップでお求めになれない場合は、電話でお申し込み下さい。(03)294-5577(小学館分室)

6月号 人気ソフト500本大プレゼント〈パート1〉

当選者発表

おめでとうございます！ 6月号の応募総数は、な～んと4万3000通にのぼりました。そのなかから選ばれたのですから、おどろくほど幸運な方々ですね。本当に、おめでとう。なお、賞品は、7月中にお手元に届くよう発送いたしますので、しばらくお待ちください。また、賞品などに関する電話でのお問い合わせはご遠慮ください。

〈大戦略88、X1〉
- 秋田県　斉藤　庄紀
- 群馬県　松本　幸宏
- 東京都　神山　勉
- 神奈川県　藤本　直也
- 愛知県　田畑　裕行
- 福井県　荒川　一博
- 広島県　榎　紀行
- 高知県　大崎　正仁
- 佐賀県　宮本　賢昭
- 熊本県　細名　竜治

〈夢幻戦士ヴァリス〉
- 秋田県　佐々木　勝
- 新潟県　鈴木　裕之
- 長野県　旭　興治
- 埼玉県　桑野　一夫
- 千葉県　後藤美智子
- 神奈川県　星崎　武
- 岐阜県　坂田三千広
- 滋賀県　西村　藤生
- 広島県　伊崎　治子
- 福岡県　安武　祐司

〈うっでぃぽこ〉
- 岩手県　多田　晃
- 福島県　早川　政広
- 茨城県　永山　俊春
- 栃木県　橋本　裕志
- 群馬県　片岡　通博
- 山梨県　牛田　香
- 神奈川県　桂田　剛
- 三重県　田中　優
- 岡山県　岡野　淳人
- 長崎県　神原　達也

〈めぞん一刻〉
- 山形県　阿部　均
- 埼玉県　古賀　成
- 千葉県　佐野　欣也
- 東京都　福原　邦彦
- 神奈川県　星名　哲
- 愛知県　脇田麻記子
- 岐阜県　中村　賢二
- 京都府　宇佐美秀明
- 兵庫県　荒木　宏昭
- 長崎県　吉田　政義

〈摩訶迦羅〉
- 北海道　小島　仁
- 青森県　川島　傑史
- 宮城県　青木　秀樹
- 埼玉県　高橋　龍一
- 東京都　小野塚茂樹
- 神奈川県　立脇　英樹
- 和歌山県　橋度　浩二
- 兵庫県　北村憲一郎
- 福岡県　溝渕　雄市
- 鹿児島県　福岡　修

〈信長の野望・全国版〉
- 青森県　高橋　俊明
- 岩手県　澤里　貞明
- 埼玉県　松田　智宏
- 千葉県　渡辺　肇
- 神奈川県　植田　大樹
- 愛知県　坂井　真一
- 岐阜県　岡村　英之
- 兵庫県　木本　壮紀
- 広島県　加藤　博明
- 愛媛県　足立　和雄

〈シルフィード〉
- 秋田県　今野　寛
- 東京都　遠藤　充泰
- 愛知県　山下　哲男
- 奈良県　武井　秀之
- 岐阜県　尾藤　隆一
- 滋賀県　吉田　聖導
- 広島県　坂村　芳嗣
- 徳島県　木下　真人
- 高知県　中村　安幸
- 福岡県　坂本　寿彰

〈夢大陸アドベンチャー〉
- 北海道　岡　泰正
- 青森県　伊藤　一憲
- 岩手県　小原　裕司
- 山形県　斉藤　清
- 埼玉県　加藤　智光
- 東京都　中嶋　信一
- 大阪府　清水　雅
- 兵庫県　松原　繁之
- 岡山県　木村　進也
- 福岡県　矢野　成隆

〈カサブランカに愛を〉
- 茨城県　古明地洋三
- 千葉県　秋葉　高広
- 東京都　日高　清
- 長野県　松井　徹
- 愛知県　小坂　清隆
- 奈良県　西浜　有
- 大阪府　岡沢　健太
- 岡山県　若狭　龍二
- 福岡県　瀬戸　良隆
- 大分県　渡辺　朋子

〈エリュシオン〉
- 新潟県　小原真知子
- 長野県　松沢　智之
- 栃木県　高松　悦史
- 神奈川県　石井　敬也
- 石川県　福田　正浩
- 福井県　林　直人
- 愛知県　金丸　隆二
- 岡山県　上野　英士
- 広島県　小林　英三
- 愛媛県　柴田　康則

〈地球防衛軍〉
- 宮城県　鈴木　規
- 埼玉県　藤居　邦彦
- 東京都　高橋　宏
- 東京都　須藤　直樹
- 京都府　橋本　英敏
- 兵庫県　下川　哲也
- 広島県　荒川　伸一
- 鳥取県　景山たいじ
- 鹿児島県　永田　啓子
- 沖縄県　与那嶺　円

〈ライレーン〉
- 青森県　石戸　淳一
- 宮城県　佐々木信隆
- 埼玉県　竹内　聖
- 東京都　及川　清隆
- 京都府　林　かおり
- 石川県　吉尾　智誓
- 広島県　二井林　博
- 島根県　中田　秀一
- 愛媛県　山本　清美
- 福岡県　平川　英樹

〈ホールインワンスペシャル〉
- 北海道　原田　雪夫
- 宮城県　佐藤　康弘
- 新潟県　若井　隆之
- 千葉県　山崎　載久
- 神奈川県　佐藤　大介
- 愛知県　石橋　博之
- 島根県　児玉　信
- 愛媛県　百合田浩二
- 福岡県　西山　晃司
- 長崎県　福田　雅史

〈カーマイン88〉
- 北海道　村上　了士
- 福島県　岡崎　秀一
- 新潟県　八木　泰子
- 富山県　米沢　隆利
- 東京都　近藤　岳
- 愛知県　市川　栄樹
- 岐阜県　細江　孝文
- 和歌山県　宮本　年章
- 島根県　杉谷　基之
- 香川県　滝口　英城

〈九玉伝〉
- 岩手県　熊谷　武志
- 埼玉県　渡辺加代子
- 千葉県　近野　一哉
- 東京都　村杉　順
- 神奈川県　関根　茂樹
- 静岡県　佐野　好次
- 愛知県　伊東　宏記
- 兵庫県　野村　俊夫
- 長崎県　浦本　実
- 大分県　新庄　弘章

〈A列車で行こう〉
- 秋田県　目黒　勝仁
- 新潟県　高橋　保則
- 千葉県　沢登　勝
- 東京都　仲西　聖治
- 静岡県　長谷川郁夫
- 大阪府　平塚　勝
- 京都府　尾崎　幸司
- 香川県　河瀬　貴光
- 福岡県　杉　幸治
- 沖縄県　末吉　博

〈ヴァクソル〉
- 北海道　上野　佳章
- 宮城県　辺見　司
- 埼玉県　上田　雅英
- 千葉県　細木　茂
- 東京都　藪原　敬
- 愛知県　壁谷　亮
- 大阪府　左神　計位
- 岡山県　建山　洋孝
- 広島県　向井　真
- 鳥取県　森田　健作

〈太陽の神殿〉
- 北海道　逸見　民夫
- 青森県　井畑　康明
- 岩手県　牧原　亨
- 長野県　市川　浩司
- 静岡県　長谷川一雅
- 愛知県　杉本　薫
- 大阪府　松本　修次
- 岡山県　山本　一成
- 広島県　坂本　雅幸
- 熊本県　山内　和弘

〈ザナドゥシナリオII〉
- 北海道　釜蓋　実
- 埼玉県　須藤　竜一
- 東京都　溝上　雄大
- 静岡県　田中　寛樹
- 愛知県　坂井田政景
- 岐阜県　吉田　竜馬
- 兵庫県　広岡　伸輔
- 岡山県　高谷　信宏
- 香川県　近藤　隆昭
- 高知県　仲田　誠

〈覇邪の封印〉
- 北海道　山川　享
- 福島県　松崎　光英
- 神奈川県　工藤　義勝
- 富山県　笠島　一之
- 福井県　塚本　直史
- 三重県　樋口　克洋
- 和歌山県　石角　行弘
- 岐阜県　石原　育子
- 広島県　江坂　真吾
- 福岡県　脇山慶一郎

〈ぎゅわんぶらあ自己中心派〉
- 宮城県　渡辺　裕司
- 山梨県　宮下　修
- 東京都　木村東海昭
- 静岡県　斉藤　憲秀
- 石川県　中村　憲夫
- 三重県　片山　淳
- 山口県　山県誠一郎
- 佐賀県　志佐　清二
- 鹿児島県　原蘭　龍馬
- 沖縄県　本永　哲

〈トップルジップ〉
- 岩手県　大久保勝彦
- 山形県　佐藤　功一
- 宮城県　針生　嘉靖
- 福島県　佐久間忠幸
- 茨城県　石木　良和
- 栃木県　海老原隆次
- 群馬県　萩原　純一
- 愛知県　西山　泰博
- 大阪府　西山　昭広
- 熊本県　遠藤　聖明

〈殺人倶楽部〉
- 青森県　母良田　博
- 山形県　桑原　正樹
- 新潟県　江口　大介
- 栃木県　松島　一茂
- 埼玉県　三角　孝
- 東京都　鈴木多恵子
- 静岡県　小楠　剛
- 兵庫県　後藤　博一
- 徳島県　島田　誠貴
- 愛媛県　川添　俊幸

〈ロマンシア〉
- 北海道　藤村　昌彦
- 岩手県　金野　幸次
- 長野県　小林　純
- 東京都　鈴木　一由
- 福井県　滝口　哲也
- 愛知県　加藤　英巳
- 三重県　福田　浩司
- 京都府　園村　正明
- 大阪府　青木　次郎
- 福岡県　原　武志

〈ARGO〉
- 青森県　高村　大志
- 千葉県　細川　健吉
- 神奈川県　細谷　徹
- 愛知県　坂田　佳隆
- 岐阜県　堀尾　賢二
- 大阪府　立花　勝義
- 大阪府　花田　憲治
- 兵庫県　鯛　一
- 鳥取県　大谷　豊司
- 徳島県　島田　美貴

オリジナルプログラム大募集!!

年間最優秀大賞！

毎月掲載しているオリジナルプログラムのうち、すぐれた作品には優秀賞（10万円）を贈呈していますが、このたび新たに〝ベストプログラム・オブザイヤー〟として年間最優秀大賞を設定しました。これは優秀賞を受けた作品のうちで最もすぐれたものを、年1回選び、大賞とするものです。賞金は30万円。87年度の年間最優秀大賞は、87年1月号～87年12月号で、優秀賞にかがやいた作品のなかから選ばれます。すぐれたあなたのプログラムに優秀賞＋年間最優秀大賞のダブルチャンス！　これからもどしどし、よい作品を送ってください。

新設！

THE BEST PROGRAM OF THE YEAR

you gotta it!

ベストプログラム・オブザイヤー

優秀賞受賞者にさらに賞金が舞いこむダブルチャンスシステム

賞金¥300,000

ポプコムオリジナルプログラム募集要項

●プログラムの内容
ゲーム（ホビー）、学習、実用などジャンルを問いませんが、あくまでオリジナルな作品に限ります。なお二重投稿は固く禁じます。

●使用言語
BASICおよびマシン語

●応募資格
個人、団体を問わずどなたでも応募できます。

●応募方法
カセットテープまたはフロッピーディスクにセーブした作品に、以下の事項を明記した書類をそえてください。
(1)タイトル、使用機種、使用言語
(2)ロード、セーブの方法、実行方法、遊び方についてのくわしい説明
(3)プログラムの内容についてのくわしい説明（フローチャートなど）
(4)プログラム作成上、参考にした資料などがあれば、それも明記
(5)住所、氏名、年齢、電話番号

●賞金
年間最優秀大賞→30万円および商品化された場合はその印税。
優秀賞→10万円および商品化された場合はその印税。
＊なお上記の2つの賞に該当しない作品でも、掲載された作品には従来どおり、掲載料を支払い、それが商品化された場合には、その印税を支払います。

●応募締め切り
常時募集していますので、とくに締め切りはありません。

●応募先
〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部「オリジナルプログラム係」

Double Chance!

LET'S ENJOY COMPUTER LIFE

POPCOM

＊作品は返却いたしませんので、必要な方はコピーをとっておいてください。

オリジナルプログラム優秀賞

Blotto

PC-8801mkIISR以降—232

■CRAZY TOWER MSX——249

■SHUT THE BOX MSX——254

■FAIRY X1——261

HAVE A GOOD SUMMER DAY !!

BAR-B-Q By the Shore

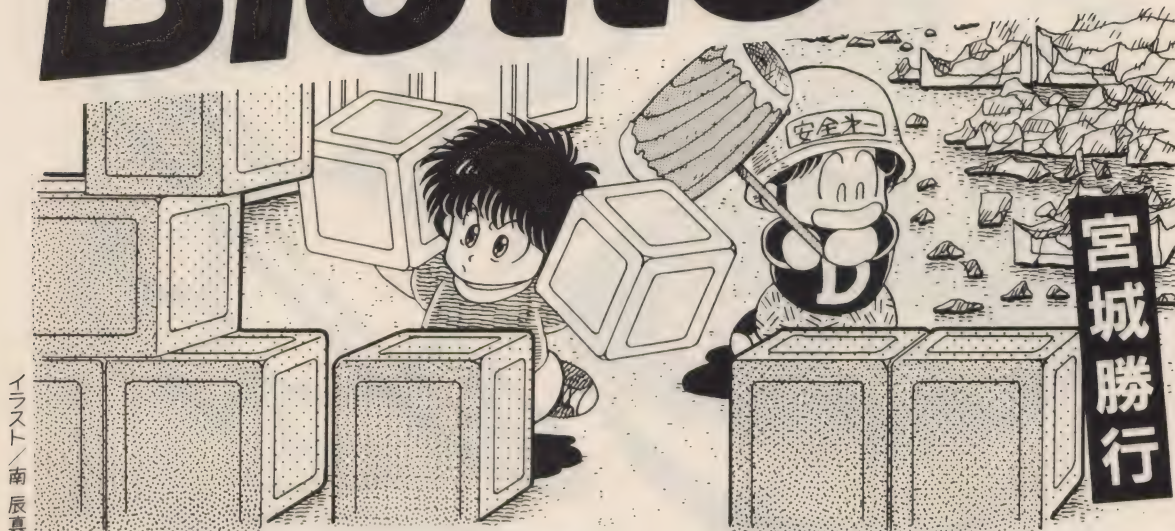
オリジナルプログラム

PC-8800シリーズ(SR以降)　DISK-BASIC+マシン語

オリジナルプログラム 優秀賞

ちょいと奇妙(きみょう)なパズルアクションゲーム！

Blotto(ブロット)

宮城勝行

イラスト／南 辰真

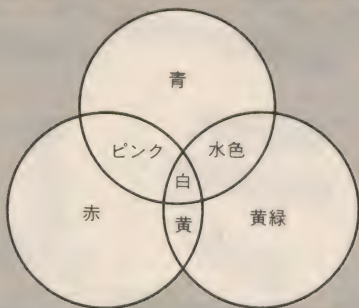
メニュー

- ゲームスタート……………………ゲームを始める。
- コンストラクション……………自分で面を作る。
- エディットゲームスタート……自分で作った面で遊ぶ。

以上から、テンキーの[2]、[8]で選んで、[スペース]で決定してください。

遊び方

Blottoをあやつり、各面にちらばっているカラーブロックを組み合わせ、全部消すと面クリアとなります。同じ色のカラーブロックどうしを重ね合わせると画面から消える、

▶重ね合わせによる色の変化

というのが基本ルールです。こう書いてあると、なんだ簡単じゃないかと考えるのが当然だろうけど、同じ色のブロックが仲よく2つずつ置かれてあるわけじゃないんです。カラーブロックは、重ね合わせる色によって規則をもって変色します（例：青ブロックと赤ブロックを重ね合わせるとピンクブロックになる）。その規則を利用し、たくさんの色のブロックを一つ残らず消していくのです。

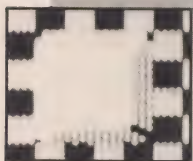
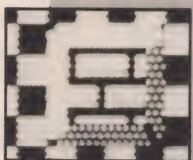
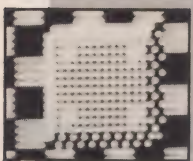
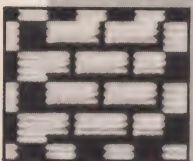
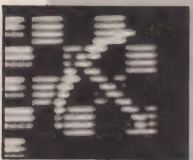
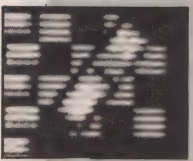
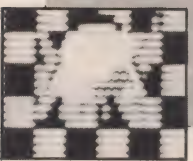
規則は左図のとおりです。

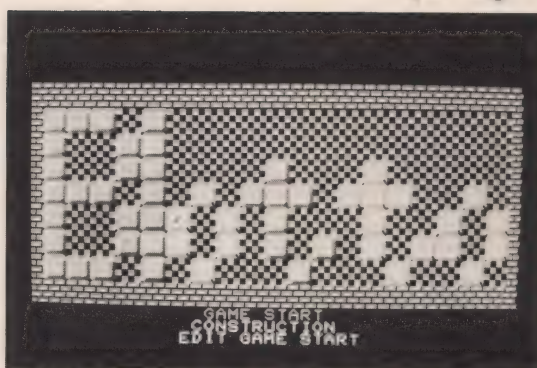
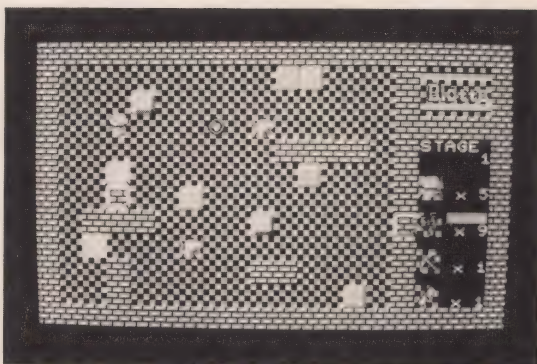
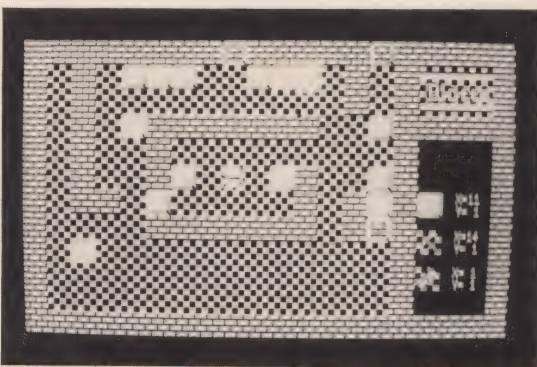
図を見てわからないときは、実際にPLAYしてみて、覚えましょう（体で覚えるってことだね）。

それと、このゲームには敵キャラがいます。けっこうしつこくて、わりと速く動きますから注意が必要ですよ。

でも、Blottoにだって武器くらいあります。これまた色に関係してまして、名称はカラーボールといいます。カラーボールは1発打つごとに、青、赤、黄緑の順にボールの色が変わります。なぜかって？　そーなんです、敵にも色がついてまして、ボールと同じ色のときしかやられてくれないんです。また、ボールを敵にぶつけたとき、同じ色以外の場合は、カラーブロックと同じ変色の規則に従います（青の敵に、赤のボールをぶつけると敵はピンクになる）。そうやって、敵をかわしながらブロックをすべて消し去るのです。

●キャラクター紹介(しょうかい)

◇Blotto
テンキーの[8][2][4][6]で上下左右にあやつる。[スペース]キーを押すと、カラーボールを投げる。

◇カラーブロックその1
このブロックは押したり、マグネットを使って引くこともできる。このブロックをうまく消す。

◇カラーブロックその2
これは固定ブロック+カラーブロックのタイプで動かせないが、カラーブロックと重ね合わせて、ただの固定ブロックにしなければならない。

◇固定ブロック
動かすことも、こわすこともできない。

◇レンガ
マトックを使って外周以外はこわすことが可能。ただし、動かない。

◇マトック(レンガをこわすアイテム)
外周以外のレンガをこわせる。使用は[Z]キーを押す。落ちているのを拾うのだが、目に見えないので、画面を隈なく探さなければならない。

◇マグネット(ブロックを引っ張るアイテム)
使用は、[X]キーを押す。マトックと同じように落ちている。

◇敵キャラ(名前はまだない)
やられると、発生したところから再び現れる。ボールでやられたときに、カラー番号のぶんだけボールをBlottoにくれる。

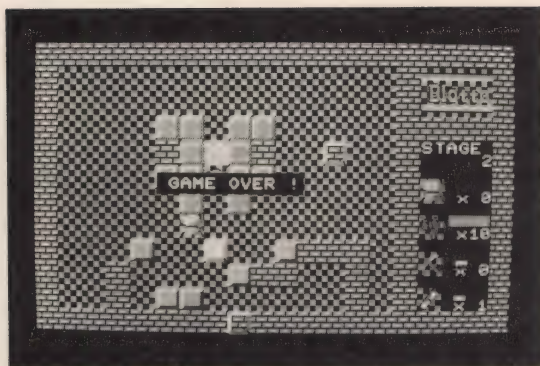
★そのほかのルール、注意
●カラーボールは[スペース]キーを押して打つ。
●マトックやマグネットが落ちていない面もあります。判別は、画面右に表示されているマトックやマグネットの数の横に赤い印があるときは、その面に落ちています。
●マトックやマグネットのムダ使いはやめましょう。
●カラーボールの残り数と、スペースキーを押せば出てくるボールの色が、画面右に表示されています。

タイトル画面。

カラーボールを投げたゾ。

コンストラクション画面。

●[ESC]キーを押すとPAUSE(一時停止)できます。解除はもう一度[ESC]を押してください。
●[G]キーでGIVE UPで、1人減ります。
●敵にやられるなどして、5人死ぬとGAME OVERとなります。なお、[E]キーを押すと、一気にGAME OVERとなります。
●面数は計16面です。

◉コンストラクションについて

テンキーの[8]、[2]で上下に動かし、ラウンドを選んで、スペースキーを押して決定してください。0面をロードすると、初期画面となりますので、最初作るときは0面をロードしてください。

面をロードしたら、テンキーの[8][2][4][6]でカーソル

おーい、だれか「ダ・ビンチ」でイメージセーブしたデータをBASICであつかう方法を教えてくれーっ!(大阪府八尾市黒谷507　真鍋智成/14歳)　●わが得務S関楠クラブもとうとう会員数が100人をこえちゃった。まだまだ会員を募集中ですので、3月号を見てください。なお九州以外の方もどうぞ。て、おまけ。10　COLOR, 1, 15　20　COLOR, 15, 1　30　GOTO 10(MSX用。あなたのテレビは映りが悪くなる)(長崎県　ハマユウ)

ジ・エンドです。

を上下左右に動かし、Z と X でキャラクターを選んで スペース キーを押すと、セットすることができます。

S でSAVE、L でLOADすることができます。もし S や L を押したあと、キャンセルしたいときは ESC キーを押せばキャンセルされます。

コンストラクション中に ESC + − を押すと、メニューにもどります。ここで注意としては、マトック、マグネットは、レンガや固定ブロックの下へは置けないということです。

プログラムについて

リスト1、2、3はBASIC、それ以外はマシン語となっています。ファイル名およびアドレスは以下のとおり。

リスト1…… "loader"
リスト2…… "Blotto"
リスト3…… "Editor"
リスト4…… "Blotto.Ma"
リスト5…… "Blotto.Dat"
リスト6〜8…… "Title.1" 〜".3"
リスト9〜24…… "Stage.1" 〜".16"
リスト25…… "Round.0"

●マシン語アドレス

リスト4……BA00〜BAFF
リスト5……BC90〜E11F
リスト6〜8……BBC0〜BC4F
リスト9〜24……BBC0〜BC8F
リスト25……BBC0〜BC8F

各プログラムのSAVE方法は以下のとおり。

リスト1……SAVE "loader"
リスト2……SAVE "Blotto"
リスト3……SAVE "Editor"
リスト4……BSAVE "Blotto.MA", &HBA00, &H100
リスト5……BSAVE "Blotto.Dat", &HBC90, &H2490
リスト6……BSAVE "Title.1", &HBBC0, &H90

リスト7、8はファイル名をそれぞれTitle.2とTitle.3にすればOK。

リスト9……BSAVE "Stage.1", &HBBC0, &HD0

リスト10〜24についても、ファイル名をStage.2〜16に対応させればOK。

リスト25……BSAVE "Round.0", &HBBC0, &HD0

実行方法

えー、実行方法ですが、このさいですからオートスタートにしてしまいましょう。システム入りのDISKにプログラムをすべて入れます。ID書きかえのプログラムはユーティリティーのなかのSET UP INFOを使います。さて、書きかえる内容は、fileを0に、カレンダーはみんなに任せて、実行したいBASIC命令をCLS：CONSOLE,,0：RUN "loader" と入力してください。

これで、V2モードにしてディスクを入れて、電源を入れると、自動的に実行されます。

最後に

なんだか隠しコマンドで、コンティニューができると書いてあります（そうだったのか……。知っていればもう少しラクができたのに）。

●参考資料

「わかるマシン語入門」　新星出版社
「PCマガジン」　86年1〜3月号

チェックサムプログラムリスト

```
100 REM ﾀﾃ ﾖｺ ﾁｪｯｸｻﾑ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ
110 DIM TS(15)
120 PRINT "** ﾀﾃ ﾖｺ ﾁｪｯｸｻﾑ  ﾀﾞﾝﾌﾟ ﾘｽﾄ **"
130 PRINT:INPUT "START ADDRES (HEX)=";ST$
140 PRINT:INPUT "END   ADDRES (HEX)=";ET$
150 SA=VAL("&H"+ST$):EA=VAL("&H"+ET$)
160 FOR J=0 TO 15:TS(J)=0:NEXT J
170 PRINT "Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 ";
180 PRINT "+8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum"
190 FOR I=1 TO 16:YS=0
200 PRINT RIGHT$("000"+HEX$(SA),4);" ";
210 FOR J=0 TO 15:A=PEEK(SA):TS(J)=TS(J)+A:YS=YS+A
220 SA=SA+1:PRINT RIGHT$("0"+HEX$(A),2);" ";
```


今年の1月号から表紙が変わりましたね。ま、それはいいんですけど、みんな色白で、かーいったらありゃしない。私みたいに色黒で下ぶくれの人間にとっちゃうらやましー。おまけに私はときどき中国人、ベトナム人、カンボジア人のどれかとまちがえられる。そしてみんな私より年下。アイドル歌手の年齢層が下がったのか、私が年をとったのか……。(山口県　MY)‼やっぱりその両方じゃ？　でも10代は美しい。三田明もいっていました。

```
230 NEXT J
240 PRINT ": ";RIGHT$("0"+HEX$(YS),2)
250 NEXT I
260 PRINT "----------------------------";
270 PRINT "-----------------------------"
280 PRINT "Sum  ";:YS=0
290 FOR J=0 TO 15:YS=YS+TS(J)
300 PRINT RIGHT$("0"+HEX$(TS(J)),2);" ";
310 NEXT J
320 PRINT ": ";RIGHT$("0"+HEX$(YS),2)
330 PRINT
340 IF EA>=SA THEN GOTO 160
350 END
```

リスト1 "loader"

```
100 NEW CMD:CLS
110 PRINT "Now Loading Program "+CHR$(34)+"Blotto"+CHR$(34)
120 CLEAR ,&HB9FF:HL=&HBA00
130 BLOAD "Blotto.Ma"
140 BLOAD "Blotto.Dat"
150 RUN "Blotto"
```

リスト2 "Blotto"

```
1000 '
1010 '=======================================
1020 '=                                     =
1030 '=          [ B l o t t o ]            =
1040 '=      for PC-8801mk2SR model 30      =
1050 '=       1987.1.18 - 1987.3.6          =
1060 '=                   By Zieena.        =
1070 '=                                     =
1080 '=======================================
1090 '
1100 '
1110 SCREEN 0:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:DEFINT A-Z
1120 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1130 DIM MD(15,11),MU$(17)
1140 M.PUT=&HBA00:M.RO=&HBA90:M.DA=&HBAD0:MM=0:GG=0:STG=1
1150 G$(0)="  GAME START"
1160 G$(1)=" CONSTRUCTION"
1170 G$(2)="EDIT GAME START"
1180 GOTO 3240
1190 '
1200 '          P l a y e r   m a i n
1210 ST=INP(0) AND INP(1):TR=INP(5):A=INP(9):B=INP(2)
1220 VX=(ST=239)-(ST=191):VY=(ST=254)-(ST=251)
1230 IF VX<>0 OR VY<>0 THEN 1280
1240 IF B=127 OR B=223 THEN G1=1:GOTO 2520
1250 IF A=191     THEN 1810
1260 IF A=127     THEN GOSUB 2430
1270 IF TR<>255   THEN 2180 ELSE 1390
1280 IF ST<> KE   THEN 1550
1290 PT=MD(X+VX,Y+VY)
1300 IF PT<>0 AND PT<>31 THEN 1620
1310 AX=X*4:AY=Y*2:AC=MD(X,Y):CALL M.PUT(AX,AY, AC)
1320 X=X+VX:Y=Y+VY:KE=ST
1330 AX=X*4:AY=Y*2:           :CALL M.PUT(AX,AY,PCH)
1340 BEEP 1:BEEP 0
1350 IF X=ITX1  AND Y=ITY1  OR X=ITX2  AND Y=ITY2  THEN 2070
1360 IF X=MX(1) AND Y=MY(1) OR X=MX(2) AND Y=MY(2) THEN G1=2:GOTO 2520
1370 '
1380 '          M o n s t e r   m a i n
1390 R1=(RND(1)*5)+1:R2=RND(1)*1
1400 ON R1 GOTO 1410,1420,1430,1440
1410 VX=SGN(X-MX(L)) :VY=0:GOTO 1450
1420 VY=SGN(Y-MY(L)) :VX=0:GOTO 1450
1430 VX=(R2=0)-(R2=1):VY=0:GOTO 1450
1440 VY=(R2=0)-(R2=1):VX=0
1450 PT=MD(MX(L)+VX,MY(L)+VY)
1460 IF PT<>0 AND PT<>31 THEN VX=0:VY=0
1470 AX=MX(L)*4:AY=MY(L)*2:AC=MD(MX(L),MY(L)):CALL M.PUT(AX,AY,AC)
1480 MX(L)=MX(L)+VX:MY(L)=MY(L)+VY
```

リスト続く

第4話　今日は憂香を誘って、釣りに出かけた。本来利恵子を誘いたかったのだが、用事があるというので、本人は来なかった。「ねえ、貴之君。糸がからんじゃった」「ウン？　ちょっと待って」「あっ、からだが消える、利恵子があぶない。あれっ、ここは……」(第5話に続く)(群馬県　フォト典隆／15歳)

```
1490 AX=MX(L)*4:AY=MY(L)*2:AC=MC(L)          :CALL M.PUT(AX,AY,AC)
1500 IF MX(L)=X AND MY(L)=Y THEN G1=2:GOTO 2520
1510 IF L=1 THEN L=2 ELSE L=1
1520 GOTO 1210
1530 '
1540 ' ■■■■■   P l a y e r  c h r  s e t   ■■■■■
1550 A=(ST=251)+(ST=239)+(ST=191)+(ST=254)
1560 IF A=0 THEN 1290
1570 PCH=-((ST=251)*0+(ST=239)+(ST=191)*2+(ST=254)*3)+1
1580 VXA=VX:VYA=VY
1590 GOTO 1290
1600 '
1610 ' ■■■■■   C h e c k  !   ■■■■■
1620 IF PT=19 OR PT=42 OR (31<PT AND PT<39) THEN VX=0:VY=0:GOTO 1310
1630 ' ■■■■■   B l o c k   ■■■■■
1640 X1=X+VX:X2=X+VX+VX:Y1=Y+VY:Y2=Y+VY+VY
1650 A=MD(X2,Y2)
1660 IF A=19 OR A=31 OR A=42 THEN VX=0:VY=0:GOTO 1310
1670 IF (X2=MX(1) AND Y2=MY(1)) OR (X2=MX(2) AND Y2=MY(2)) THEN VX=0:VY=0:
     GOTO 1310
1680 MD=MD(X1,Y1) :MD(X1,Y1)=0
1690 AX=X *4:AY=Y *2:AC=MD(X,Y):CALL M.PUT(AX,AY, AC)
1700 AX=X1*4:AY=Y1*2:          :CALL M.PUT(AX,AY,PCH)
1710 IF MD(X2,Y2)>11 AND MD(X2,Y2)<19 THEN MD(X2,Y2)=(MD-11 XOR MD(X2,Y2)-11)+11
    :BOX=BOX-1:IF MD(X2,Y2)=11 THEN MD(X2,Y2)= 0:BOX=BOX-1:GOTO 1740 ELSE 1740
1720 IF MD(X2,Y2)>31                  THEN MD(X2,Y2)=(MD-11 XOR MD(X2,Y2)-31)+31
    :BOX=BOX-1:IF MD(X2,Y2)=31 THEN MD(X2,Y2)=19:BOX=BOX-1:GOTO 1740 ELSE 1740
1730 MD(X2,Y2)=MD:GOTO 1750
1740 CMD PLAY "@35v10t250o5l32frc"
1750 AX=X2*4:AY=Y2*2:AC=MD(X2,Y2):CALL M.PUT(AX,AY,AC)
1760 AX=X2*4:AY=Y2*2:AC=MD(X2,Y2):CALL M.PUT(AX,AY,AC)
1770 IF BOX=0 THEN 2660
1780 GOTO 1320
1790 '
1800 ' ■■■■■   B a l l   ■■■■■
1810 IF BAL=0 THEN 1390
1820 X1=X+VXA:Y1=Y+VYA
1830 A=MD(X1,Y1)  :IF A<>0 AND A<>31 THEN 1390
1840 BAL=BAL-1:BC=BC+1:IF BC=4 THEN BC=1
1850 COLOR 5:LOCATE 36,15 :PRINT USING"##";BAL
1860 CMD PLAY "@55v13t250o4c2"
1870 BO=BC:IF BC=3 THEN BO=4
1880 A=MD(X1,Y1)  :IF A<>0 AND A<>31 THEN A=0:GOTO 1990
1890 FOR A=1 TO 2 :IF X1=MX(A) AND Y1=MY(A) THEN 1970
1900        NEXT A
1910 AX=X1*4:AY=Y1*2:AC=BC+19     :CALL M.PUT(AX,AY,AC)
1920 AX=X1*4:AY=Y1*2:AC=MD(X1,Y1):CALL M.PUT(AX,AY,AC)
1930 X1=X1+VXA    :Y1=Y1+VYA
1940 GOTO 1880
1950 '
1960 ' ■■■■■   B a l l  S u b   ■■■■■
1970 CMD PLAY "@53v13t250o4c8
1980 MC(A)=(MC(A)-4 XOR BO)+4
1990 BO=BO+1
2000 IF BO=3 THEN BO=4 ELSE IF BO=5 THEN BO=1
2010 LINE(550,112)-(605,118),BO,BF
2020 IF MC(A)<>4 THEN 1390
2030 BAL=BAL+BC:LOCATE 36,15:PRINT USING "##";BAL:
     AX=MX(A)*4:AY=MY(A)*2:AC=MD(MX(A),MY(A)):CALL M.PUT(AX,AY,AC)
2040 MX(A)=MHX:MY(A)=MHY:MC(A)=INT(RND(1)*7)+5:GOTO 1490
2050 '
2060 ' ■■■■■   I t e m   ■■■■■
2070 IF ITX1=X AND ITY1=Y AND ITEM1=1 THEN MAT=MAT+1:ITEM1=0:GOTO 2100
2080 IF ITX2=X AND ITY2=Y AND ITEM2=1 THEN MAG=MAG+1:ITEM2=0:GOTO 2100
2090 GOTO 1390
2100 CMD PLAY "@23v13t250o5l32cdfgbfefga>cc
2110 COLOR 5:LOCATE 36,18:PRINT USING "##";MAT
2120         LOCATE 36,21:PRINT USING "##";MAG
2130 IF ITEM1=0 THEN LOCATE 35,17:PRINT " "
2140 IF ITEM2=0 THEN LOCATE 35,20:PRINT " "
2150 GOTO 1390
2160 '
2170 ' ■■■■■   U s e  I t e m   ■■■■■
2180 X1=X+VXA:Y1=Y+VYA:X2=X-VXA:Y2=Y-VYA:A=MD(X1,Y1)
2190 IF TR=251 THEN 2210 ELSE IF TR=254 THEN 2300 ELSE 1390
```


こんにちは。はじめて投稿します。私はあの畠田理恵ちゃんのファンなのですよ、‼さん。プロフィールも覚えていりゃ、アルバムもシングルも持っているし、サインもある。それから大阪城でのコンサートも行ったゾ。ちなみにSHINDEN君、私も工藤静香ちゃんのファンなのだ。ちなみに私の家の近くの本屋では6日にポプコムが出るときがある。(大阪市　HIP'S ROAD)

```
2200 ' ██████  M a t t o c k  ██████
2210 IF MAT=0 OR A<>19 OR X1<1 OR X1>14 OR Y1<1 OR Y1>10 THEN 1390
2220 AC=38
2230 FOR J=1 TO 4:FOR I=0 TO 100:NEXT I
2240  IF J=4 THEN AC=-1
2250 AX=(X1)*4:AY=(Y1)*2:AC=AC+1:CALL M.PUT(AX,AY,AC):BEEP 1:BEEP 0:NEXT J
2260 MD(X1,Y1)=0:MAT=MAT-1
2270 COLOR 5:LOCATE 36,18:PRINT USING "##";MAT
2280 GOTO 1390
2290 ' ██████  M a g n e t  ██████
2300 B=MD(X2,Y2)
2310 IF MAG=0 OR (A<12 OR A>18) OR MD(X,Y)=31 OR (B<>0 AND B<>31) THEN 1390
2320 CMD PLAY "@35v10t250o5l32frc"
2330 AX=X *4:AY=Y *2:AC=0  :CALL M.PUT(AX,AY,AC)
2340 AX=X2*4:AY=Y2*2:AC=PCH:CALL M.PUT(AX,AY,AC)
2350      MD(X1,Y1)=0:MD(X,Y)=A
2360 AX=X1*4:AY=Y1*2:AC=0  :CALL M.PUT(AX,AY,AC)
2370 AX=X *4:AY=Y *2:AC=A  :CALL M.PUT(AX,AY,AC)
2380  X=X2  : Y=Y2  :MAG=MAG-1
2390 COLOR 5:LOCATE 36,21:PRINT USING "##";MAG
2400 GOTO 1350
2410 '
2420 ' ██████  P a u s e  ██████
2430 IF INP(9)= 127 THEN 2430
2440 FOR I=1 TO 7
2450 COLOR I:LOCATE 14,11:PRINT "PAUSE!";
2460 IF INP(9)<>127 THEN NEXT I:GOTO 2440
2470 IF INP(9)= 127 THEN 2470
2480 LOCATE 14,11:PRINT SPC(6);
2490 RETURN
2500 '
2510 ' ██████  G i v e  u p  and  G a m e  o v e r  ██████
2520 IF B=223 THEN LEF=1
2530 LEF=LEF-1:G=1
2540 COLOR 5:LOCATE 37,12:PRINT USING "#";LEF
2550 LINE(162,85)-(357,98),0,BF:COLOR 7
2560 IF LEF=0 THEN LOCATE 10,11:PRINT " GAME OVER !":GOTO 2620
2570 LOCATE 10,11
2580 IF G1=1 THEN PRINT " Give  up !"
2590 IF G1=2 THEN PRINT "    Dead !"
2600 CMD PLAY "@23v13t220l32o5d8g4r16dc<bagfedc2","@23v15t220l16o4eeeeeeddddddff
fffff"
2610 FOR I=0 TO 1500:NEXT I:GOTO 2740
2620 CMD PLAY "@45v13t200o4l4defga2d2a#2l4agf2edc#2<b>c#d2","@58v13t200o4l4ccrcc
rccrccrccrccrccc"
2630 FOR I=0 TO 4000:NEXT I:MM=RM:GG=RG:STG=ROU:GOTO 3240
2640 '
2650 ' ██████  M e n C l e a r  ██████
2660 LINE(162,85)-(357,98),0,BF:G1=0
2670 COLOR 7:LOCATE 11,11:PRINT "Nice Clear!"
2680 CMD PLAY "@21v13t180o4l16grgrrrgrf-rf-rrrf-rl32ccddeeffggaabbbbaaggeecc","@
30v13t180o4l8dgaaggeeddcc","@58v15t180o4l8ccrccrccrccc
2690 ROU=ROU+1:LEF=5:FOR I=0 TO 2000:NEXT I
2700 IF ROU=17 AND S=0 THEN 4010
2710 IF ROU=33 AND S=2 THEN 3740
2720 '
2730 ' ██████  S t a g e  S e t t i n g  ██████
2740  CLS 3
2750 BAL=10:KE=251:PCH=1:VXA=0:VYA=1:BC=0:L=1
2760 IF G1=0 THEN RM=MAT:RG=MAG ELSE MAT=RM:MAG=RG
2770 AX=64:AY= 3:AC=26:CALL M.PUT(AX,AY,AC)
2780 AX=68:     :AC=27:CALL M.PUT(AX,AY,AC)
2790 AX=72:     :AC=28:CALL M.PUT(AX,AY,AC)
2800 FOR AX=64 TO 72 STEP 4
2810 AY= 1:     :AC=29:CALL M.PUT(AX,AY,AC)
2820 AY= 5      :AC=30:CALL M.PUT(AX,AY,AC)
2830 AY= 6:     :AC=19:CALL M.PUT(AX,AY,AC):NEXT AX
2840 AC=19
2850 FOR AX=60 TO 76 STEP 4
2860      :AY= 0:     :CALL M.PUT(AX,AY,AC)
2870      :AY=22:     :CALL M.PUT(AX,AY,AC):NEXT AX
2880 FOR AY=2 TO 20 STEP 2
2890 AX=60:    :      :CALL M.PUT(AX,AY,AC)
2900 AX=76:    :      :CALL M.PUT(AX,AY,AC):NEXT AY
2910     COLOR 7:LOCATE 32, 8:PRINT "STAGE"
2920    FOR I=12 TO 21 STEP 3:LOCATE 35,I:PRINT "x":NEXT I
```

リスト続く

先日、栗本薫さんの『レダ』を読みました。私がこの世に生命を受けた意味について少し考えさせられました。(石川県　森村麻弥) ‼この世に神さまがホントにいるなら……という島倉千代子の歌を思い出してしまうな (古い)。●キャッチフレーズ大募集には応募しなかったけど、ぼくの場合、ポプコムのいいところは、何よりも読者どうしの意見交換がさかんなことだと思います。(札幌市　V.Sugar) ‼ビール園のバイトはいかがですか？

```
2930     COLOR 5:LOCATE 36, 9:PRINT USING "##";ROU
2940             LOCATE 37,12:PRINT USING  "#";LEF
2950             LOCATE 36,15:PRINT USING "##";BAL
2960             LOCATE 36,18:PRINT USING "##";MAT
2970             LOCATE 36,21:PRINT USING "##";MAG
2980 AX=64:AY=11:AC= 1:CALL M.PUT(AX,AY,AC)
2990      :AY=14:AC=23:CALL M.PUT(AX,AY,AC)
3000      :AY=17:AC=24:CALL M.PUT(AX,AY,AC)
3010      :AY=20:AC=25:CALL M.PUT(AX,AY,AC)
3020 LINE(550,112)-(605,118),1,BF
3030 IF G=1 THEN G=0:GOTO 3060
3040 IF S=0 THEN FILE$="Stage." ELSE FILE$="Round."
3050 BLOAD FILE$+RIGHT$(STR$(ROU),LEN(STR$(ROU))-1)
3060 CALL M.RO
3070 HL=&HBC80
3080 X=PEEK(HL):Y=PEEK(HL+1):MHX=PEEK(HL+2):MHY=PEEK(HL+3):BOX=PEEK(HL+4)
3090 ITEM1=PEEK(HL+5):ITX1=PEEK(HL+6):ITY1=PEEK(HL+7)
3100 ITEM2=PEEK(HL+8):ITX2=PEEK(HL+9):ITY2=PEEK(HL+10)
3110 MX(1)=MHX:MY(1)=MHY:MX(2)=MHX:MY(2)=MHY
3120 FOR I=1 TO 2:MC(I)=INT(RND(1)*7)+5:NEXT I
3130  COLOR 2
3140 IF ITEM1=1 THEN LOCATE 35,17:PRINT "▬"
3150 IF ITEM2=1 THEN LOCATE 35,20:PRINT "▬"
3160 HL=&HBBC0
3170  FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 15
3180   MD(J,I)=PEEK(HL):HL=HL+1
3190  NEXT J,I
3200 CMD PLAY "@21v13t240o418crccre2cdrddrf2ereerg2efrffra2r16>c2","@21v12t240o4
18rcrrer2rrdrrdr2rerrer2rrfrrfr2f16>e2","@58v12t240o418ccrcccrccccrccrcccrccccrc
crccccrccccccccc@23>g2
3210 GOTO 1330
3220 '
3230 ' ▬▬▬▬▬▬   T i t l e   ▬▬▬▬▬▬
3240 CLS 3
3250 LEF=5:ROU=1:MAT=0:MAG=0:G=0:G1=0:S=0:RM=0:RG=0
3260 BLOAD "Title.1"
3270 FOR X=0 TO 76 STEP 4
3280 AY= 3:AC=19:CALL M.PUT(X,AY,AC)
3290 AY=19:      :CALL M.PUT(X,AY,AC)
3300 NEXT X
3310 FOR Y=5 TO 17 STEP 2
3320 AX= 0:      :CALL M.PUT(AX,Y,AC)
3330 AX=76:      :CALL M.PUT(AX,Y,AC)
3340 NEXT Y
3350 '
3360 POKE &HBA9C, 7:POKE &HBA9D,19:POKE &HBA9F, 5:POKE &HBAA0, 2
3370 POKE &HBAC2, 2:POKE &HBAC4,19
3380 CALL M.RO
3390 COLOR 7:FOR I=0 TO 2:LOCATE 12,21+I:PRINT G$(I):NEXT I
3400 COLOR 2:            :LOCATE 12,21  :PRINT G$(0)
3410 FOR I=0 TO 700:GOSUB 3490:NEXT I
3420 BLOAD "Title.2":CALL M.RO:GOSUB 3490
3430 BLOAD "Title.3":CALL M.RO:GOSUB 3490
3440  POKE &HBADD,39:CALL M.DA:CALL M.RO:GOSUB 3490
3450  POKE &HBADD,40:CALL M.DA:CALL M.RO:GOSUB 3490
3460  POKE &HBADD,41:CALL M.DA:CALL M.RO:GOSUB 3490
3470  POKE &HBADD, 0:CALL M.DA:CALL M.RO:FOR I=0 TO 700:GOSUB 3490:NEXT I
3480 BLOAD "Title.1":CALL M.RO:FOR I=0 TO 700:GOSUB 3490:NEXT I:GOTO 3420
3490 ST=INP(0) AND INP(1)
3500 VY=(ST=254)-(ST=251)
3510 SS=S:S=S+VY
3520 IF S<0 OR S>2 THEN S=S-VY
3530 IF ST=255     THEN 3560
3540 COLOR 7:LOCATE 12,21+SS:PRINT G$(SS)
3550 COLOR 2:LOCATE 12,21+S :PRINT G$(S )
3560 IF INP(11)=252 AND INP(10)=247 THEN 3630
3570 IF INP( 9)<>191 THEN RETURN
3580 POKE &HBA9C,12:POKE &HBA9D,16:POKE &HBA9F, 0:POKE &HBAA0, 0
3590 POKE &HBAC2, 0:POKE &HBAC4,16
3600 ON S+1 GOTO 2740,3610,3740
3610 RUN "Editor"
3620 '
3630 IF S=1 THEN 3570 ELSE COLOR 7:CLS
3640 AX=10:AY=21:AC=43:CALL M.PUT(AX,AY,AC)
3650 AX=10:AY=23:AC=44:CALL M.PUT(AX,AY,AC)
```


ある日の朝のホームルームで。この間の検尿の結果を担任の先生が報告していた。「それでこのクラスに糖尿病と梅毒の反応があるやつがおる」。クラスは一瞬シーンとなった。やがて担任はひと言。「ウソだよ。おまえら、そんなに心配か？」。うーん、痛いところをつかれ……なんていってられないね、まったく、この担任は朝っぱらから。Fさんもエイズには気をつけましょ！（岡山県　グレイオン）‼心配してもらって、どうも恐縮であります。

```
3660 RESTORE 3710
3670 FOR I=1 TO 22
3680 READ A$:LOCATE 8+I,23:PRINT CHR$(VAL("&H"+A$));:NEXT I
3690 MAT=MM:MAG=GG:RM=MM:RG=GG:ROU=STG
3700 FOR I=0 TO 2000:NEXT I:GOTO 3580
3710 DATA B7,AC,B0,21,20,BA,DD,C3,A8,C6,AD,B0,20,B6,DE,20,C3,DE,B7,D9,D6,21
3720 '
3730 ' ■■■■■■■■   S t a g e   S e l e c t   ■■■■■■■■.
3740  CLS 3
3750 FOR I=0 TO 200:NEXT I
3760 COLOR 7:LOCATE 12,10:PRINT "Stage Select"
3770 GOTO 3790
3780 '
3790 ON ERROR GOTO 3910
3800 LOCATE 14,11:PRINT "Stage.";ROU
3810 ST=INP(0) AND INP(1)
3820 VY=(ST=251)-(ST=254)
3830 IF INP(9)=127 THEN 3240
3840 IF INP(9)=191 THEN 2740
3850    ROU=ROU+VY
3860 IF ROU<1 OR ROU>32 THEN ROU=ROU-VY
3870 LOCATE 20,11:PRINT ROU;
3880 FOR I=0 TO 50:NEXT I
3890 GOTO 3810
3900 '
3910 BEEP
3920 COLOR 2:LOCATE 13,13:PRINT "File not"
3930         LOCATE 17,14:PRINT "found"
3940 FOR I=0 TO 1500:NEXT I
3950 LOCATE 13,13:PRINT SPC(8)
3960 LOCATE 17,14:PRINT SPC(5)
3970 COLOR 7
3980 RESUME 3770
3990 '
4000 ' ■■■■■■■■   A l l   S t a g e   C l e a r   ■■■■■■■■
4010  CLS 3
4020 BLOAD "Title.1"
4030 FOR X=0 TO 76 STEP 4
4040 AY= 0:AC=19:CALL M.PUT(X,AY,AC)
4050 AY=16:      :CALL M.PUT(X,AY,AC)
4060 NEXT X
4070 FOR Y=0 TO 14 STEP 2
4080 AX= 0:      :CALL M.PUT(AX,Y,AC)
4090 AX=76:      :CALL M.PUT(AX,Y,AC)
4100 NEXT Y
4110 POKE &HBA9C, 7:POKE &HBA9D,19:POKE &HBA9F, 2:POKE &HBAA0, 2
4120 POKE &HBAC2, 2:POKE &HBAC4,19
4130 CALL M.RO
4140 COLOR 2:LOCATE 10,19:PRINT "CONGRATULATIONS!!"
4150 '
4160 CMD PLAY "@23v13t230l8o4crccccrdrddddrcrccccrdrdddd","@21v11t230l8o4ere4e4r
grg4g4ere4e4grg4g4","@58v13t230l8o4crccrcrccrcrccrcrccrcrccrcr"
4170 CMD PLAY "crccccrdrddddrcrccccrdrdddd","ere4e4rgrg4g4ere4e4grg4g4","crccrcr
ccrcrccrcrccrcrccrcr"
4180 CMD PLAY "l4edcl8cderl16eeeeeeeer8c2","l8ggbb>cc<bbggrl16ggggggggr8e2","l8c
cddccddccrl32ccccccccccccccccr8@21g2"
4190 '
4200 CONSOLE 20,5:COLOR 7
4210 CMD PLAY "@2v13t25512","@21v13t25512","@30v13t25512","t230s0m8900l8o3"
4220 FOR I=0 TO 1000:NEXT I
4230 FOR I=1 TO 17:MU$(I)=MID$("edcrfedrgagdredcr",I,1):NEXT I
4240 RESTORE 4360
4250 FOR J=1 TO 34
4260 IF I>17 THEN I=1
4270 READ A$:CMD PLAY MU$(I),MU$(I),MU$(I),MU$(I):I=I+1
4280 LOCATE 11,24:PRINT A$
4290 FOR T=0 TO 200:NEXT T,J
4300 FOR J=1 TO 17
4310 IF I>17 THEN I=1
4320 CMD PLAY MU$(I),MU$(I),MU$(I),MU$(I):I=I+1
4330 FOR T=0 TO 200:NEXT T
4340 NEXT J:GOTO 4240
4350 '
4360 DATA "",""," S t a f f","",""
4370 DATA " Main Program","Katuyuki Miyagi",""
```

リスト続く

私はこの間バカなことをしました。それは、「薬をくれる教会」の前に家がありますよね、『ロマンシア』で。その中に入って、さらに穴らしきものがあるんですよ。私はなんと……そこに入って1時間何もしなかったのです……。こんなぼくとだれか文通してください。できれば女の子、写真同封でお願い／（山口県下関市幡生宮ノ下町20の11　林哲也／14歳）‼穴に入ってしまった人を、ぼくはアナタと呼びたい。アナタ、文通がんばってネ。

```
4380 DATA "ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃﾞｻﾞｲﾝ","Katuyuki Miyagi",""
4390 DATA "    Music","Katuyuki Miyagi",""
4400 DATA "  Test Player","Kenji Shibata","kazutosi Kindaici","Toru Ueda"
4410 DATA "","  Spcial Tanks","Yukihito Tusima",""
4420 DATA "","","  1987.3.6","","for PC-8801mk2SR",""
4430 DATA "","","","  See you agein","",""
```

リスト3 "Editor"

```
1000 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1010 '
1020 '   [ B l o t t o  E d i t o r ]
1030 '        for PC-8801mk2SR
1040 '           By Zieena.   1986.3.1
1050 '
1060 ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1070 '
1080 SCREEN 0:WIDTH 80:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7:CLS 3:DEFINT A-Z
1090 '
1100 DIM A(20),MD(15,11)
1110 FOR I=0 TO 20
1120 READ A(I):NEXT I
1130 DATA 0,1,12,13,14,15,16,17,18,42,24,25,31,19,32,33,34,35,36,37,38
1140 '
1150 ' ■■■■■■■■■■   S t a g e   ■■■■■■■■■■
1160  CLS 3
1170 M.PUT=&HBA00:M.RO=&HBA90
1180 A$="■■■■"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"■■■■"
1190 B$="    "+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"    "
1200 AX=64:AY= 3:AC=26:CALL M.PUT(AX,AY,AC)
1210 AX=68:     :AC=27:CALL M.PUT(AX,AY,AC)
1220 AX=72:     :AC=28:CALL M.PUT(AX,AY,AC)
1230 FOR AX=64 TO 72 STEP 4
1240 AY= 1:     :AC=29:CALL M.PUT(AX,AY,AC)
1250 AY= 5      :AC=30:CALL M.PUT(AX,AY,AC)
1260 AY= 6:     :AC=19:CALL M.PUT(AX,AY,AC):NEXT AX
1270 AC=19
1280 FOR AX=60 TO 76 STEP 4
1290       :AY= 0:      :CALL M.PUT(AX,AY,AC)
1300       :AY=22:      :CALL M.PUT(AX,AY,AC):NEXT AX
1310 FOR AY=2 TO 20 STEP 2
1320 AX=60:     :       :CALL M.PUT(AX,AY,AC)
1330 AX=76:     :       :CALL M.PUT(AX,AY,AC):NEXT AY
1340 X=0:Y=0
1350 GOTO 2320
1360 '
1370 ' ■■■■■■■■■■   C u r s o r  and  M a i n   ■■■■■■■■■■
1380 ST=INP(0) AND INP(1):A=INP(5)
1390 VX=(ST=239)-(ST=191):VY=(ST=254)-(ST=251)
1400 IF INP(9)=191 THEN 1620
1410 IF INP(9)=127 THEN RUN "Blotto"
1420 IF INP(3)=239 THEN 2320
1430 IF INP(4)=247 THEN BEEP:GOTO 2080
1440 IF A<>255     THEN GOSUB 1550
1450 IF ST=255     THEN 1380
1460 LOCATE X*4,Y*2:PRINT B$;
1470 X=X+VX:Y=Y+VY
1480 IF X<0 OR X>15 OR Y<0 OR Y>11 THEN X=X-VX:Y=Y-VY
1490 LOCATE X*4,Y*2:PRINT A$;
1500 LOCATE 70,12:PRINT USING "X=##";X
1510 LOCATE 70,13:PRINT USING "Y=##";Y
1520 GOTO 1380
1530 '
1540 ' ■■■■■■■■■■   C h r a c t o r  S e l e c t   ■■■■■■■■■■
1550 IF A=254 THEN CH=CH+1:IF CH>20 THEN CH= 0
1560 IF A=251 THEN CH=CH-1:IF CH< 0 THEN CH=20
1570 AX=64:AY=12:AC=A(CH):CALL M.PUT(AX,AY,AC)
1580 FOR I=0 TO 100:NEXT I
1590 RETURN
1600 '
1610 ' ■■■■■■■■■■   C h r a c t o r  S e t   ■■■■■■■■■■
1620 IF (X<1 OR X>14 OR Y<1 OR Y>10) AND CH<13 THEN 1380
1630 IF CH=10 THEN 1760
1640 IF CH=11 THEN 1870
```


すでにわが同志は3人になった。私SHINDEN、生活委員長、銀座。そろそろポプコム内で工藤静香のファンクラブをつくってもいいと思う。わが同志よ！　このファンクラブにふさわしい名前をPLまで送ってきてくれ。さあ、全世界にちらばる数億人の工藤静香またはうしろ髪ひかれ隊のファンよ、いまこそ立ち上がるときだ！　‼さん、工藤静香ちゃんのことどう思いますか？（兵庫県　SHINDEN）‼気に入った。かわいいもんね。

```
1650 IF CH= 1 THEN 1980
1660 IF CH=12 THEN 2030
1670 IF  XX=X AND  YY=Y AND CH<>1  THEN P =0
1680 IF MHX=X AND MHY=Y AND CH<>12 THEN P1=0
1690 AX=X*4:AY=Y*2:AC=A(CH):CALL M.PUT(AX,AY,AC)
1700 MD(X,Y)=AC
1710 IF IX1=X AND IY1=Y AND (CH=9 OR CH=13 OR CH>13 AND CH<21) THEN 1760
1720 IF IX2=X AND IY2=Y AND (CH=9 OR CH=13 OR CH>13 AND CH<21) THEN 1870
1730 GOTO 1460
1740 '
1750 ' ██████    M a t o c k  S e t    ██████
1760 AX=64:AY=15:A=MD(X,Y)
1770 IF PEEK(&HBC85)=1 THEN POKE &HBC85,0:POKE &HBC86,0:POKE &HBC87,0:
     AC= 0:CALL M.PUT(AX,AY,AC):GOTO 1840
1780 IF A=19 OR A=42 OR A>31 AND A<39 THEN 2290
1790 AC=24:CALL M.PUT(AX,AY,AC)
1800 IX1=X:IY1=Y
1810 LOCATE 70,15:PRINT USING "X=##";X
1820 LOCATE 70,16:PRINT USING "Y=##";Y
1830 POKE &HBC85,1:POKE &HBC86,X:POKE &HBC87,Y
1840 GOTO 2290
1850 '
1860 ' ██████    M a g n e t  S e t    ██████
1870 AX=64:AY=18:A=MD(X,Y)
1880 IF PEEK(&HBC88)=1 THEN POKE &HBC88,0:POKE &HBC89,0:POKE &HBC8A,0:
     AC= 0:CALL M.PUT(AX,AY,AC):GOTO 1950
1890 IF A=19 OR A=42 OR A>31 AND A<39 THEN 2290
1900 AC=25:CALL M.PUT(AX,AY,AC)
1910 IX2=X:IY2=Y
1920 LOCATE 70,18:PRINT USING "X=##";X
1930 LOCATE 70,19:PRINT USING "Y=##";Y
1940 POKE &HBC88,1:POKE &HBC89,X:POKE &HBC8A,Y
1950 GOTO 2290
1960 '
1970 ' ██████    P l a y e r  S e t    ██████
1980 AX=X*4:AY=Y*2
1990 IF P=0 THEN AC=1:CALL M.PUT(AX,AY,AC):P=1:PX=AX:PY=AY:XX=X:YY=Y ELSE
               AC=0:CALL M.PUT(PX,PY,AC):P=0
2000 GOTO 2290
2010 '
2020 ' ██████    M o n s t e r  S e t    ██████
2030 AX=X*4:AY=Y*2
2040 IF P1=0 THEN AC=31:CALL M.PUT(AX,AY,AC):P1=1:PX1=AX:PY1=AY:MHX=X:MHY=Y ELSE
                AC= 0:CALL M.PUT(PX1,PY1,AC):MD(MHX,MHY)=0:P1=0
2050 GOTO 2290
2060 '
2070 ' ██████    S t a g e  S a v e    ██████
2080 IF P=0 OR P1=0 THEN 2260
2090 HL=&HBBC0:BOX=0
2100 MD(MHX,MHY)=31
2110 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 15
2120 A=MD(J,I):POKE HL,A:HL=HL+1
2130 IF A>11 AND A<19 OR A>31 AND A<39 THEN BOX=BOX+1
2140 NEXT J,I
2150 IF BOX<2 THEN 2260
2160 POKE &HBC80, XX:POKE &HBC81, YY:POKE &HBC82,MHX:POKE &HBC83,MHY
2170 POKE &HBC84,BOX
2180 FOR I=0 TO 500:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I
2190 LOCATE 64, 9:PRINT "Save";
2200 GOSUB 2590
2210 IF RO=0 THEN 2230
2220 BSAVE "Round."+RIGHT$(STR$(RO),LEN(STR$(RO))-1),&HBBC0,&HD0
2230 LOCATE 64, 9:PRINT SPC(4);
2240 LOCATE 64,10:PRINT SPC(9);
2250 GOTO 1380
2260 LOCATE 64, 9:PRINT "Out of data!":BEEP:FOR I=0 TO 700:NEXT I:
     LOCATE 64, 9:PRINT SPC(12);:GOTO 2290
2270 '
2280 ' ██████    S u b    ██████
2290 FOR I=0 TO 200:NEXT I:GOTO 1380
2300 '
2310 ' ██████    S t a g e  L o a d    ██████
2320 LOCATE 64, 9:PRINT "Load";
2330 GOSUB 2590
2340 HL=&HBBC0
```

リスト続く

私めは、"うる星"の完結記念として、"うる星"のアドベンチャーゲームの製作をしようと取り組んでいます。ひとりでは大変なので、だれか「私もやりたいっ！」という人は下記までご一報ください。絵コンテなどがあります。ヨロシクだっちゃ！（北海道夕張郡栗山町中央2-99　谷山智一／16歳）‼マイクロキャビンのとはちがいます。

```
2350 BLOAD "Round."+RIGHT$(STR$(RO),LEN(STR$(RO))-1)
2360 CALL M.RO
2370  FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 15
2380   MD(J,I)=PEEK(HL):HL=HL+1
2390  NEXT J,I
2400 XX=PEEK(HL):YY=PEEK(HL+1):MHX=PEEK(HL+2):MHY=PEEK(HL+3):BOX=PEEK(HL+4)
2410 IT1=PEEK(HL+5):IX1=PEEK(HL+6):IY1=PEEK(HL+7)
2420 IT2=PEEK(HL+8):IX2=PEEK(HL+9):IY2=PEEK(HL+10)
2430 PX=XX*4:PY=YY*2:PX1=MHX*4:PY1=MHY*2:CH=0:AC1=0:AC2=0
2440 IF RO>0 THEN P=1:P1=1:AC=1:CALL M.PUT(PX,PY,AC) ELSE P=0:P1=0
2450 POKE &HBC85,IT1:POKE &HBC86,IX1:POKE &HBC87,IY1
2460 POKE &HBC88,IT2:POKE &HBC89,IX2:POKE &HBC8A,IY2
2470 IF IT1=1 THEN AC1=24
2480 IF IT2=1 THEN AC2=25
2490 AX=64:AY=12:CALL M.PUT(AX,AY,CH )
2500       AY=15:CALL M.PUT(AX,AY,AC1)
2510       AY=18:CALL M.PUT(AX,AY,AC2)
2520 LOCATE 70,15:PRINT USING "X=##";IX1:LOCATE 70,16:PRINT USING "Y=##";IY1
2530 LOCATE 70,18:PRINT USING "X=##";IX2:LOCATE 70,19:PRINT USING "Y=##";IY2
2540 LOCATE 64, 9:PRINT SPC(4);
2550 LOCATE 64,10:PRINT SPC(9);
2560 GOTO 1380
2570 '
2580 ' ■■■■■■■■   S t a g e  S e l e c t   ■■■■■■■■
2590 ON ERROR GOTO 2730
2600 LOCATE 64,10:PRINT "Stage.";
2610 ST=INP(0) AND INP(1)
2620 VY=(ST=251)-(ST=254)
2630 IF INP(9)=191 THEN BEEP:RETURN
2640 IF INP(9)=127 THEN 2700
2650    RO=RO+VY
2660 IF RO<0 OR RO>32 THEN RO=RO-VY
2670 LOCATE 70,10:PRINT RO;
2680 FOR I=0 TO 50:NEXT I
2690 GOTO 2600
2700 IF INP(9)=127 THEN 2700 ELSE 2540
2710 '
2720 ' ■■■■■■■■   File not fount Error   ■■■■■■■■
2730 BEEP
2740 COLOR 2:LOCATE 64,10:PRINT "File not ";
2750         LOCATE 68,11:PRINT "found";
2760 FOR I=0 TO 1500:NEXT I
2770 LOCATE 64,10:PRINT SPC(9);
2780 LOCATE 68,11:PRINT SPC(5);
2790 COLOR 7
2800 RESUME 1350
```

リスト4 "Blotto.Ma"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BA00 F3 ED 73 0E BA 31 00 BB CD 10 BA C3 C9 BA 00 00 : E4
BA10 C5 46 EB 4E E1 78 FE 4D D2 C9 BA 79 FE 18 D2 C9 : 67
BA20 BA C5 46 21 90 BC 11 D0 00 04 05 78 F6 00 CA 35 : 89
BA30 BA 19 C3 2A BA 11 00 BB 01 C0 00 ED B0 C1 21 00 : 86
BA40 C0 11 80 02 0C 0D 79 F6 00 CA 50 BA 19 C3 45 BA : 8A
BA50 16 00 58 19 11 00 BB EB D3 5C CD 70 BA D3 5D CD : 61
BA60 70 BA D3 5E CD 70 BA D3 5F C9 00 00 00 00 00 00 : 4D
BA70 D5 06 10 C5 01 04 00 ED B0 C1 05 78 F6 00 CA 8C : DC
BA80 BA C5 01 4C 00 EB 09 EB C1 C3 73 BA D1 C9 00 00 : F6
BA90 F3 ED 73 0E BA 31 00 BB 21 C0 BB 11 0C 10 01 00 : D1
BAA0 00 E5 D5 C5 CD 21 BA C1 D1 E1 15 7A F6 00 CA B8 : A1
BAB0 BA 04 04 04 04 C3 C5 BA 1D 7B F6 00 CA C9 BA 0C : F3
BAC0 0C 06 00 16 10 23 C3 A1 BA ED 7B 0E BA FB C9 00 : 6D
BAD0 F3 21 C0 BB 16 85 7E EE 13 CA DF BA 3E 00 77 15 : D6
BAE0 7A F6 00 CA EA BA 23 C3 D6 BA FB C9 00 00 00 00 : 18
BAF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
-----------------------------------------------------------
Sum  27 9A 2F A3 6B 59 E9 A7 F5 9D 29 19 CB C6 EE EA : 24
```

リスト5 "Blotto. Dat"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BC90 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
BCA0 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : F8
BCB0 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
BCC0 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : F8
BCD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BCE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BCF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BD00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BD10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BD20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BD30 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BD40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BD50 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
BD60 FF 00 03 04 FE 00 00 04 F8 01 80 04 F0 01 80 04 : FA
BD70 01 E0 07 89 01 FF FF 89 00 3F FC 1B 00 00 00 FF : 4E
BD80 F0 00 00 00 C2 00 00 40 81 FF AB 80 8E 00 00 00 : 2B
-----------------------------------------------------------
Sum  EE DE 0F 8B F7 FD 3C CB 37 3E EC 9E 74 00 7D 02 : 53

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BD90 00 00 00 70 00 00 00 30 00 0F 00 18 00 07 00 0F : DD
BDA0 20 3F FC 04 21 FF FF 84 27 FE 7F 44 2F FE 7E A4 : 39
BDB0 0E 1F F8 50 0E 00 00 20 07 C0 01 40 00 6A AA 00 : BF
BDC0 0B 00 00 50 39 FF FA 88 7A 00 54 54 71 FF D5 0A : 86
BDD0 E1 AA AA 87 D3 FF 55 4B A7 F0 0F E5 0F F8 1F F0 : CF
BDE0 20 3E 7C 04 21 FE 7F 84 27 F8 9F 44 2F FC BE A4 : 8F
BDF0 6E BF FA D6 6F 55 55 26 27 EA A9 44 00 6A AA 00 : 4E
BE00 0B 00 00 50 39 FF FA 88 7A 00 00 54 71 FF D5 0A : 32
BE10 00 AA AA 00 03 FF 55 40 04 10 08 20 00 00 00 00 : 27
BE20 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
BE30 FE 00 33 00 F8 00 30 00 F0 00 30 00 E0 3C 00 00 : 95
BE40 0F FC 00 0F 0F E0 00 0F 00 00 00 1F 00 00 00 FF : 36
BE50 F8 00 00 00 F8 00 00 00 FB A8 15 C0 FC 00 00 00 : 64
BE60 00 00 00 FF 00 00 00 7F 00 00 00 FF 00 00 00 7F : FC
BE70 00 7F B4 00 01 FF B7 80 07 FF B7 40 0F C2 02 A0 : DA
BE80 00 02 01 50 00 1F 0A A0 07 FD 55 40 00 6A AA 00 : C9
-----------------------------------------------------------
Sum  B8 2C AD 23 3F 4C A1 C7 D4 54 4B 30 32 34 04 7A : 2E
```


お久〜。噺家です。えーっと、例の似てる子のことですけど、「写真送れ」っていうもんだから、私は5000円ほど出してフィルムをたくさん買って、1000円ほど出しカメラを借りて、その子に理由いって「とられてください」と頼みましたが、あっさり「イヤや〜〜」(京都ですので)。もう涙出ました。‼さん、金返してください。(京都府　風の谷の噺家) ‼そりゃ残念だったなぁ。女心ってのは、むずかしいもんだ、ホント。気ィ落とすなよ。

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BE90 01 00 00 40 03 F6 9A 80 00 57 4A 00 01 F6 95 00 : 81
BEA0 00 AF EA 00 00 ED D5 00 00 F5 BE 00 03 FE FF 00 : 0E
BEB0 00 3F B4 00 00 FF B7 80 03 FF B7 40 0F D6 FA A0 : A1
BEC0 0A AA F9 50 05 5F 7A A0 07 FD 55 40 00 6A AA 00 : 28
BED0 01 00 00 40 03 F6 9A 80 00 07 40 00 01 F6 95 00 : 27
BEE0 00 A0 2A 00 00 E0 15 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : BF
BEF0 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
BF00 FE 0C 00 00 FC 0C 00 00 F8 0C 00 00 F0 00 3C 00 : 42
BF10 00 00 3F F3 00 00 07 F3 00 00 00 07 00 00 00 1F : 52
BF20 F8 00 00 00 FC 00 00 00 FB F8 1F C0 FC 00 00 00 : C2
BF30 00 80 00 7F 00 00 00 7F 00 80 00 3F 00 00 00 1F : 5C
BF40 00 2D FE 00 01 ED FF 80 03 ED FE A0 07 C0 41 50 : 7E
BF50 0F C0 40 00 07 E0 D0 00 03 FE AA A0 00 75 54 00 : DA
BF60 02 00 01 00 01 FB 4A 80 00 03 A0 00 00 FB 4A 80 : 31
BF70 00 7F F5 00 00 FB B2 00 00 7D AF 00 00 FF 7F C0 : 8B
BF80 00 2D FC 00 01 ED FF 00 03 ED FE 80 07 DF 69 50 : 23
---------------------------------------------------------
Sum  13 5D 37 42 45 D3 5F 92 C6 2C 2F 47 06 39 CF BF : 27

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BF90 0F DF 55 50 07 EE D2 A0 03 FE AA A0 00 75 54 00 : 0E
BFA0 02 00 01 00 01 FB 4A 80 00 03 A0 00 00 FB 4A 80 : 31
BFB0 00 7C 05 00 00 F8 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 7B
BFC0 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
BFD0 FF 00 03 04 FE 00 00 04 F8 01 80 04 F0 01 80 04 : FA
BFE0 00 00 00 09 00 00 00 09 00 00 00 1B 00 00 00 FF : 2C
BFF0 F0 00 00 00 C2 00 00 40 81 AB FF 80 8E 00 00 00 : 2B
C000 00 00 00 70 00 00 00 30 00 0F 00 18 00 07 00 0F : DD
C010 20 3F FC 04 21 FF FF 84 27 FE 7F 44 2F FE 7E A4 : 39
C020 0F FF FD 50 0F FF EA A0 07 FD 55 40 00 6A AA 00 : A0
C030 0B 00 00 50 39 FF FA 88 7A 54 00 54 71 FF D5 0A : 86
C040 E1 AA AA 87 D3 FD 55 4B A7 F0 0F E5 0F F8 1F F0 : CD
C050 20 3E 7C 04 21 FE 7F 84 27 FE FF 44 2F FE FE A4 : 37
C060 6F FF FD 56 6F FF EA A6 27 FD 55 44 00 6A AA 00 : 90
C070 0B 00 00 50 39 FF FA 88 7A 00 00 54 71 FF D5 0A : 32
C080 00 AA AA 00 03 FD 55 40 04 10 08 20 00 00 00 00 : 25
---------------------------------------------------------
Sum  B5 2A 2B A2 08 D4 4D 86 57 07 CF 11 C5 3F B6 DF : 32

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C090 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
C0A0 FF 00 FF 00 7F 00 FF 00 3F 00 0F 00 3F 1F F3 00 : 1B
C0B0 00 FF FE F1 01 FF FF E3 03 FF FF C3 01 FF FF 07 : 9A
C0C0 C3 FF F5 80 E7 FF EA C0 F7 FD 55 60 E7 FE AA C0 : BF
C0D0 00 19 00 C3 00 33 00 61 00 73 00 71 00 FF 00 FF : 52
C0E0 00 00 00 00 80 00 00 02 C0 00 00 06 C0 00 00 06 : 0E
C0F0 E0 F0 1E 0E 71 FF FF 1C 78 3F F0 3C 3C 00 00 78 : 1E
C100 38 00 00 38 10 00 00 10 00 00 00 00 18 00 00 30 : D8
C110 79 E6 CF 3C F3 CC 67 9E E3 8C 63 8E 00 00 00 00 : 8E
C120 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C130 00 F0 1E 00 01 FF FF 00 00 3F F0 00 00 00 00 00 : 3C
C140 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C150 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C160 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
C170 FF 00 FF 00 7F 00 FF 00 3F 00 0F 00 3F 1F F3 00 : 1B
C180 00 FF FE F1 01 FF FF E3 00 3F F0 43 00 00 00 07 : 49
---------------------------------------------------------
Sum  52 DC 08 A7 4C FA C9 B3 13 BA 33 A9 6A 3C 8D 7D : F8

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C190 C0 00 00 00 E8 00 00 00 F8 00 00 00 E4 00 00 00 : 84
C1A0 00 19 00 C3 00 33 00 61 00 73 00 71 00 FF 00 FF : 52
C1B0 00 00 00 00 80 00 00 02 C0 00 00 06 C0 00 00 06 : 0E
C1C0 E0 F0 1E 0E 71 FF FF 1C 7B FF FF BC 3D FF FF 78 : 6F
C1D0 3B FF F5 B8 17 FF EA D0 07 FD 55 40 1B FE AA B0 : C3
C1E0 78 A6 4D 3C F3 CC 67 9E E3 8C 63 8E 00 00 00 00 : CB
C1F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C200 00 F0 1E 00 01 FF FF 00 00 3F F0 00 00 00 00 00 : 3C
C210 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C220 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C230 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
C240 FF 00 FF 00 7F 00 FF 00 3F 00 0F 00 3F 1F F3 00 : 1B
C250 00 FF FE F1 01 FF FF E3 03 FF FF C3 01 FF FF 07 : 9A
C260 C3 FF F5 80 E7 FF EA C0 FF FD 55 60 E7 FE AB C0 : C8
C270 00 19 00 C3 00 33 00 61 00 73 00 71 00 FF 00 FF : 52
C280 00 00 00 00 80 00 00 02 C0 00 00 06 C0 00 00 06 : 0E
---------------------------------------------------------
Sum  15 B5 77 F9 03 2D 76 F3 DE AA D1 9C DB 18 45 FA : FA

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C290 E0 F0 1E 0E 71 FF FF 1C 7B FF FF BC 3D FF FF 78 : 6F
C2A0 3B FF F5 B8 17 FF EA D0 0F FD 55 60 1F FE AB F0 : 30
C2B0 79 E6 CF 3C F3 CC 67 9E E3 8C 63 8E 00 00 00 00 : 8E
C2C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C2D0 00 F0 1E 00 01 FF FF 00 00 3F F0 00 00 00 00 00 : 3C
C2E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C2F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C300 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
C310 FF 00 FF 00 7F 00 FF 00 3F 00 0F 00 3F 1F F3 00 : 1B
C320 00 FF FE F1 01 FF FF E3 00 3F F0 43 00 00 00 07 : 49
C330 C0 00 00 00 E0 00 00 00 F0 00 00 00 E0 00 00 00 : 70
C340 00 19 00 C3 00 33 00 61 00 73 00 71 00 FF 00 FF : 52
C350 00 00 00 00 80 00 00 02 C0 00 00 06 C0 00 00 06 : 0E
C360 E0 F0 1E 0E 71 FF FF 1C 78 3F F0 3C 3C 00 00 78 : 1E
C370 38 00 00 38 10 00 00 10 00 00 00 00 18 00 00 30 : D8
C380 79 E6 CF 3C F3 CC 67 9E E3 8C 63 8E 00 00 00 00 : 8E
---------------------------------------------------------
Sum  E4 B3 F1 38 08 C6 F2 9A 77 45 C0 2F 87 1C 9C 1D : 21
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C390 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C3A0 00 F0 1E 00 01 FF FF 00 03 FF FF 80 01 FF FF 00 : 8D
C3B0 03 FF F5 80 07 FF EA C0 0F FD 55 60 07 FE AB C0 : 58
C3C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C3D0 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
C3E0 FF 00 FF 00 7F 00 FF 00 3F 00 0F 00 3F 1F F3 00 : 1B
C3F0 00 FF FE F1 01 FF FF E3 03 FF FF C3 01 FF FF 07 : 9A
C400 C3 FF F5 80 E7 FF EA C0 FF FD 55 60 E7 FE AB C0 : C8
C410 00 19 00 C3 00 33 00 61 00 73 00 71 00 FF 00 FF : 52
C420 00 00 00 00 80 00 00 02 C0 00 00 06 C0 00 00 06 : 0E
C430 E0 F0 1E 0E 71 FF FF 1C 78 3F F0 3C 3C 00 00 78 : 1E
C440 38 00 00 38 10 00 00 10 00 00 00 00 18 00 00 30 : D8
C450 79 E6 CF 3C F3 CC 67 9E E3 8C 63 8E 00 00 00 00 : 8E
C460 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C470 00 F0 1E 00 01 FF FF 00 03 FF FF 80 01 FF FF 00 : 8D
C480 03 FF F5 80 07 FF EA C0 0F FD 55 60 07 FE AB C0 : 58
---------------------------------------------------------
Sum  59 CB 0C B6 A3 F8 5F 50 40 33 25 25 43 16 F0 F5 : 2B

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C490 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C4A0 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
C4B0 FF 00 FF 00 7F 00 FF 00 3F 00 0F 00 3F 1F F3 00 : 1B
C4C0 00 FF FE F1 01 FF FF E3 00 3F F0 43 00 00 00 07 : 49
C4D0 C0 00 00 00 E0 00 00 00 F0 00 00 00 E0 00 00 00 : 70
C4E0 00 19 00 C3 00 33 00 61 00 73 00 71 00 FF 00 FF : 52
C4F0 00 00 00 00 80 00 00 02 C0 00 00 06 C0 00 00 06 : 0E
C500 E0 F0 1E 0E 71 FF FF 1C 7B FF FF BC 3D FF FF 78 : 6F
C510 3B FF F5 B8 17 FF EA D0 0F FD 55 60 1F FE AB F0 : 30
C520 79 E6 CF 3C F3 CC 67 9E E3 8C 63 8E 00 00 00 00 : 8E
C530 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C540 00 F0 1E 00 01 FF FF 00 03 FF FF 80 01 FF FF 00 : 8D
C550 03 FF F5 80 07 FF EA C0 0F FD 55 60 07 FE AB C0 : 58
C560 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C570 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
C580 FF 00 FF 00 7F 00 FF 00 3F 00 0F 00 3F 1F F3 00 : 1B
---------------------------------------------------------
Sum  55 DC FF 36 52 FA B4 90 2D 38 A7 46 72 39 38 36 : 61

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C590 00 FF FE F1 01 FF FF E3 03 FF FF C3 01 FF FF 07 : 9A
C5A0 C7 FF F5 80 EF FF EA C0 FF FD 55 60 E7 FE AB C0 : D4
C5B0 00 19 00 C3 00 33 00 61 00 73 00 71 00 FF 00 FF : 52
C5C0 00 00 00 00 80 00 00 02 C0 00 00 06 C0 00 00 06 : 0E
C5D0 E0 00 00 0E 70 00 00 1C 7B C0 0F BC 3D FF FF 78 : 33
C5E0 3B FF F5 B8 17 FF EA D0 0F FD 55 60 1F FE AB F0 : 30
C5F0 79 E6 CF 3C F3 CC 67 9E E3 8C 63 8E 00 00 00 00 : 8E
C600 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C610 00 F0 1E 00 01 FF FF 00 03 FF FF 80 01 FF FF 00 : 8D
C620 03 FF F5 80 07 FF EA C0 0F FD 55 60 07 FE AB C0 : 58
C630 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C640 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
C650 3F FF FF FC FF FF FF FF FF FF FF FA FF FF FF F5 : 1E
C660 FF FF FF EA FF FF FF F5 FF FF FF EA FF FF FF F5 : B2
C670 FF FF FF EA FF FF FF F5 FF FF FF EA FF FF FF F5 : B2
C680 FF FF FF EA FD 55 55 45 EA AA AA A2 15 55 55 50 : C2
---------------------------------------------------------
Sum  9A E7 CD 70 24 4C B4 7E E8 5C DD 95 16 49 4F 24 : E8

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C690 15 55 55 54 EA AA AA AE 5D 55 55 58 A8 00 00 00 : 06
C6A0 50 00 00 00 A8 00 00 00 50 00 00 00 A8 00 00 00 : F0
C6B0 50 00 00 00 A8 00 00 00 50 00 00 00 A8 00 00 00 : F0
C6C0 50 00 00 00 B8 00 00 00 60 00 00 00 00 00 00 00 : 68
C6D0 15 55 55 54 EA AA AA AE 5D 55 55 58 A8 00 00 00 : 06
C6E0 50 00 00 00 A8 00 00 00 50 00 00 00 A8 00 00 00 : F0
C6F0 50 00 00 00 A8 00 00 00 50 00 00 00 A8 00 00 00 : F0
C700 50 00 00 00 B8 00 00 00 60 00 00 00 00 00 00 00 : 68
C710 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
C720 15 55 55 54 EA AA AA AE 5D 55 55 58 A8 00 00 00 : 06
C730 50 00 00 00 A8 00 00 00 50 00 00 00 A8 00 00 00 : F0
C740 50 00 00 00 A8 00 00 00 50 00 00 00 A8 00 00 00 : F0
C750 50 00 00 00 B8 00 00 00 60 00 00 00 00 00 00 00 : 68
C760 3F FF FF FC FF FF FF FF FF FF FF FA FF FF FF F5 : 1E
C770 FF FF FF EA FF FF FF F5 FF FF FF EA FF FF FF F5 : B2
C780 FF FF FF EA FF FF FF F5 FF FF FF EA FF FF FF F5 : B2
---------------------------------------------------------
Sum  4C FC 03 CC 0B FB 3A F3 D4 FD C3 D7 DD FE FC E0 : 6C

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C790 FF FF FF EA FD 55 55 45 EA AA AA A2 15 55 55 50 : C2
C7A0 15 55 55 54 EA AA AA AE 5D 55 55 58 A8 00 00 00 : 06
C7B0 50 00 00 00 A8 00 00 00 50 00 00 00 A8 00 00 00 : F0
C7C0 50 00 00 00 A8 00 00 00 50 00 00 00 A8 00 00 00 : F0
C7D0 50 00 00 00 B8 00 00 00 60 00 00 00 00 00 00 00 : 68
C7E0 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
C7F0 3F FF FF FC FF FF FF FF FF FF FF FA FF FF FF F5 : 1E
C800 FF FF FF EA FF FF FF F5 FF FF FF EA FF FF FF F5 : B2
C810 FF FF FF EA FF FF FF F5 FF FF FF EA FF FF FF F5 : B2
C820 FF FF FF EA FD 55 55 45 EA AA AA A2 15 55 55 50 : C2
C830 3F FF FF FC FF FF FF FF FF FF FF FA FF FF FF F5 : 1E
C840 FF FF FF EA FF FF FF F5 FF FF FF EA FF FF FF F5 : B2
C850 FF FF FF EA FF FF FF F5 FF FF FF EA FF FF FF F5 : B2
C860 FF FF FF EA FD 55 55 45 EA AA AA A2 15 55 55 50 : C2
C870 15 55 55 54 EA AA AA AE 5D 55 55 58 A8 00 00 00 : 06
C880 50 00 00 00 A8 00 00 00 50 00 00 00 A8 00 00 00 : F0
---------------------------------------------------------
Sum  E1 A1 A8 06 AD 4D 8C FD 82 A3 69 33 79 FA F8 AF : 8E
```

リスト続く

どひえーっ！　最近のカセットレーベルの絵は凝りすぎだっ！　あーゆーおビョーキ連中は隔離したほうがいい(つまり、場所を変えて、掲載数をふやしてほしいってことなんだけど、どうでしょうか？)。初めからあのレベルじゃ、コクってもんでしょ？　‼さん。(神奈川県　what's)‼そうかもしんないなぁ。でもボクはほんもの志向ですから、ネタを頼りにときどきtelしているのです。どわっはっはっ！(なんのことかな？)

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C890 50 00 00 00 A8 00 00 00 50 00 00 00 A8 00 00 00 : F0
C8A0 50 00 00 00 B8 00 00 00 60 00 00 00 00 00 00 00 : 68
C8B0 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
C8C0 15 55 55 54 EA AA AA AE 5D 55 55 58 A8 00 00 00 : 06
C8D0 50 00 00 00 A8 00 00 00 50 00 00 00 A8 00 00 00 : F0
C8E0 50 00 00 00 A8 00 00 00 50 00 00 00 A8 00 00 00 : F0
C8F0 50 00 00 00 B8 00 00 00 60 00 00 00 00 00 00 00 : 68
C900 15 55 55 54 EA AA AA AE 5D 55 55 58 A8 00 00 00 : 06
C910 50 00 00 00 A8 00 00 00 50 00 00 00 A8 00 00 00 : F0
C920 50 00 00 00 A8 00 00 00 50 00 00 00 A8 00 00 00 : F0
C930 50 00 00 00 B8 00 00 00 60 00 00 00 00 00 00 00 : 68
C940 3F FF FF FC FF FF FF FF FF FF FF FA FF FF FF F5 : 1E
C950 FF FF FF EA FF FF FF F5 FF FF FF EA FF FF FF F5 : B2
C960 FF FF FF EA FF FF FF F5 FF FF FF EA FF FF FF F5 : B2
C970 FF FF FF EA FD 55 55 45 EA AA AA A2 15 55 55 50 : C2
C980 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  E6 A6 B4 62 AE A6 24 8A D1 53 DF 22 9A 54 50 31 : 38
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C990 3F FF FF FC FF FF FF FF FF FF FF FA FF FF FF F5 : 1E
C9A0 FF FF FF EA FF FF FF F5 FF FF FF EA FF FF FF F5 : B2
C9B0 FF FF FF EA FF FF FF F5 FF FF FF EA FF FF FF F5 : B2
C9C0 FF FF FF EA FD 55 55 45 EA AA AA A2 15 55 55 50 : C2
C9D0 15 55 55 54 EA AA AA AE 5D 55 55 58 A8 00 00 00 : 06
C9E0 50 00 00 00 A8 00 00 00 50 00 00 00 A8 00 00 00 : F0
C9F0 50 00 00 00 A8 00 00 00 50 00 00 00 A8 00 00 00 : F0
CA00 50 00 00 00 B8 00 00 00 60 00 00 00 00 00 00 00 : 68
CA10 3F FF FF FC FF FF FF FF FF FF FF FA FF FF FF F5 : 1E
CA20 FF FF FF EA FF FF FF F5 FF FF FF EA FF FF FF F5 : B2
CA30 FF FF FF EA FF FF FF F5 FF FF FF EA FF FF FF F5 : B2
CA40 FF FF FF EA FD 55 55 45 EA AA AA A2 15 55 55 50 : C2
CA50 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
CA60 15 55 55 54 EA AA AA AE 5D 55 55 58 A8 00 00 00 : 06
CA70 50 00 00 00 A8 00 00 00 50 00 00 00 A8 00 00 00 : F0
CA80 50 00 00 00 A8 00 00 00 50 00 00 00 A8 00 00 00 : F0
---------------------------------------------------------
Sum  32 A2 A9 1C 58 F8 37 B8 E8 F9 BF 91 0C A5 A3 5F : BC
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CA90 50 00 00 00 B8 00 00 00 60 00 00 00 00 00 00 00 : 68
CAA0 3F FF FF FC FF FF FF FF FF FF FF FA FF FF FF F5 : 1E
CAB0 FF FF FF EA FF FF FF F5 FF FF FF EA FF FF FF F5 : B2
CAC0 FF FF FF EA FF FF FF F5 FF FF FF EA FF FF FF F5 : B2
CAD0 FF FF FF EA FD 55 55 45 EA AA AA A2 15 55 55 50 : C2
CAE0 3F FF FF FC FF FF FF FF FF FF FF FA FF FF FF F5 : 1E
CAF0 FF FF FF EA FF FF FF F5 FF FF FF EA FF FF FF F5 : B2
CB00 FF FF FF EA FF FF FF F5 FF FF FF EA FF FF FF F5 : B2
CB10 FF FF FF EA FD 55 55 45 EA AA AA A2 15 55 55 50 : C2
CB20 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
CB30 3F FF FF FC BF FF FF FD EF FF FF EA FF FF FF F5 : BC
CB40 FF FF FF EA FF FF FF F5 FF FF FF EA FF FF FF F5 : B2
CB50 FF FF FF EA FF FF FF F5 FF FF FF EA FF FF FF F5 : B2
CB60 FF FF FF EA E5 55 55 45 CA AA AA A2 15 55 55 50 : 8A
CB70 3F FF FF FC BF FF FF FD EF FF FF EA FF FF FF F5 : BC
CB80 FF FF FF EA FF FF FF F5 FF FF FF EA FF FF FF F5 : B2
---------------------------------------------------------
Sum  42 F2 F9 14 44 F4 33 7A 93 F4 BA 15 2C F5 F3 78 : 08
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CB90 FF FF FF EA FF FF FF F5 FF FF FF EA FF FF FF F5 : B2
CBA0 FF FF FF EA E5 55 55 45 CA AA AA A2 15 55 55 50 : 8A
CBB0 3F FF FF FC BF FF FF FD EF FF FF EA FF FF FF F5 : BC
CBC0 FF FF FF EA FF FF FF F5 FF FF FF EA FF FF FF F5 : B2
CBD0 FF FF FF EA FF FF FF F5 FF FF FF EA FF FF FF F5 : B2
CBE0 FF FF FF EA E5 55 55 45 CA AA AA A2 15 55 55 50 : 8A
CBF0 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
CC00 FF FC FF FC FF F8 FF F8 D5 54 D5 54 00 00 00 00 : 36
CC10 FC FF FC FF F8 FF F8 FF 54 D5 54 D5 00 00 00 00 : 36
CC20 FF FC FF FC FF F8 FF F8 D5 54 D5 54 00 00 00 00 : 36
CC30 FC FF FC FF F8 FF F8 FF 54 D5 54 D5 00 00 00 00 : 36
CC40 AA A8 AA A8 55 54 55 54 AA A8 AA A8 00 00 00 00 : 9A
CC50 A8 AA A8 AA 54 55 54 55 A8 AA A8 AA 00 00 00 00 : 9A
CC60 AA A8 AA A8 55 54 55 54 AA A8 AA A8 00 00 00 00 : 9A
CC70 A8 AA A8 AA 54 55 54 55 A8 AA A8 AA 00 00 00 00 : 9A
CC80 55 50 55 50 80 00 80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 4A
---------------------------------------------------------
Sum  29 E4 F0 78 7E E6 A5 A6 36 47 0D E3 1E A7 A5 75 : 70
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CC90 50 55 50 55 00 80 00 80 00 00 00 00 00 00 00 00 : 4A
CCA0 55 50 55 50 80 00 80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 4A
CCB0 50 55 50 55 00 80 00 80 00 00 00 00 00 00 00 00 : 4A
CCC0 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
CCD0 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 1F 00 FF 07 E3 00 : 03
CCE0 00 38 1C FF 00 C6 03 3F 01 99 F1 9F 03 33 F8 CF : 82
CCF0 F3 37 F8 C0 F9 87 F1 80 FC C3 C3 00 FF 38 1C 00 : A8
CD00 00 C7 E0 FF 00 F8 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : 99
CD10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CD20 00 00 00 00 00 06 00 00 00 18 00 00 00 30 00 00 : 4E
CD30 00 30 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 30
CD40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CD50 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CD60 00 00 00 00 00 06 00 00 00 19 50 00 00 32 A8 00 : 49
CD70 00 35 50 00 00 02 A0 00 00 01 40 00 00 00 00 00 : 68
CD80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  E7 95 3F B8 B0 53 52 BE BC 8E 2A 9F F9 D4 9E CF : D3
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CD90 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
CDA0 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 1F 00 FF 00 03 00 : 1C
CDB0 00 00 00 FF 00 06 00 3F 00 19 50 1F 00 32 A8 0F : B5
CDC0 F0 35 50 00 F8 02 A0 00 FC 01 40 00 FF 00 00 00 : 4B
CDD0 00 C0 00 FF 00 F8 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : B2
CDE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 07 E0 00 : E7
CDF0 00 38 1C 00 00 C6 03 00 01 99 F1 80 03 33 F8 C0 : 16
CE00 03 37 F8 C0 01 87 F1 80 00 C3 C3 00 00 38 1C 00 : C5
CE10 00 07 E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : E7
CE20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CE30 00 00 00 00 00 06 00 00 00 18 00 00 00 30 00 00 : 4E
CE40 00 30 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 30
CE50 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CE60 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
CE70 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 1F 00 FF 00 03 00 : 1C
CE80 00 00 00 FF 00 06 00 3F 00 18 00 1F 00 30 00 0F : BA
---------------------------------------------------------
Sum  F1 9B 50 BD 67 59 10 FD 7B A7 10 BF F0 05 A0 DF : CB
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CE90 F0 30 00 00 F8 00 00 00 FC 00 00 00 FF 00 00 00 : 13
CEA0 00 C0 00 FF 00 F8 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : B2
CEB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CEC0 00 00 00 00 00 06 00 00 00 19 50 00 00 32 A8 00 : 49
CED0 00 35 50 00 00 02 A0 00 00 01 40 00 00 00 00 00 : 68
CEE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CEF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 07 E0 00 : E7
CF00 00 38 1C 00 00 C6 03 00 01 99 F1 80 03 33 F8 C0 : 16
CF10 03 37 F8 C0 01 87 F1 80 00 C3 C3 00 00 38 1C 00 : C5
CF20 00 07 E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : E7
CF30 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
CF40 FF 00 FF 00 FF 00 C1 00 F8 00 80 00 E7 C0 10 00 : ED
CF50 0A 26 24 3F 15 96 2A 3F 15 D7 04 7F 09 A7 00 FF : C5
CF60 E7 C0 07 00 F8 00 03 00 FF 00 41 00 FF 00 80 00 : 68
CF70 00 F8 80 FF 00 FC 00 FF 00 FE 00 FF 00 FF 00 FF : 6D
CF80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 3E 00 00 00 51 00 : 8F
---------------------------------------------------------
Sum  E3 79 F5 FD 3D DF C1 BD C9 4B 0E FE E9 0A 7C BE : 35
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CF90 02 00 AC 80 04 00 AE 80 04 00 4D 00 00 00 3E 00 : EF
CFA0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 40 00 00 00 90 00 : D0
CFB0 00 00 A8 00 00 00 10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : B8
CFC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 10 00 : 10
CFD0 02 00 20 00 04 80 20 00 05 40 00 00 00 80 00 00 : 8B
CFE0 00 00 00 00 00 00 F8 00 00 01 44 00 00 02 B2 00 : F1
CFF0 00 02 BA 00 00 01 34 00 00 00 F8 00 00 00 00 00 : E9
D000 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
D010 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF C0 FF 00 FF 00 : B8
D020 00 FB E0 FF 00 C1 80 FF 00 C0 00 FF 00 E0 00 FF : B8
D030 FE F0 07 00 FD C0 01 00 FD 80 80 00 FB 00 E0 00 : 8B
D040 03 7F 00 07 02 FF 00 03 02 FF 00 83 00 FF 00 FF : 0F
D050 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 05 40 00 00 AA 00 : EF
D060 00 01 40 00 00 1C 80 00 00 1E 00 00 00 47 80 00 : C2
D070 00 A1 E0 00 01 40 78 00 00 80 1E 00 01 00 07 80 : 60
D080 02 00 01 E0 00 00 00 78 02 00 00 38 00 00 00 00 : 95
---------------------------------------------------------
Sum  06 0E 3C 66 3F 5D C1 FA C9 1F 32 BB F3 A9 9F 7F : 9C
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D090 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 07 C0 00 00 FE 00 : C5
D0A0 00 03 E0 00 00 09 80 00 00 14 00 00 00 62 80 00 : 62
D0B0 00 F1 40 00 01 C0 28 00 01 80 14 00 03 00 02 80 : 34
D0C0 03 00 01 40 02 00 00 28 02 00 00 10 00 00 00 00 : 80
D0D0 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
D0E0 FF 00 F1 00 FF 00 E0 00 FF 00 8C 00 FF 00 1D 80 : F6
D0F0 00 FC 37 1F 00 F8 06 3F 00 E0 00 FF 00 CC 00 FF : 39
D100 FF 3F 07 00 FE 7F CF 00 F9 FF 9F 00 F3 FE 7F 00 : 98
D110 07 FC 00 FF 01 F3 00 FF 00 27 00 FF 00 DF 00 FF : F9
D120 00 00 00 00 00 00 0E 00 00 00 1F 80 00 00 7F E0 : 0C
D130 00 00 FF C0 00 03 FF 00 00 07 FE 00 00 00 F8 00 : BE
D140 00 00 30 00 00 3C 00 00 00 76 00 00 01 B8 00 00 : 9B
D150 00 F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : F0
D160 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0C 00 00 00 1D 80 : A9
D170 00 00 37 00 00 00 06 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 3D
D180 00 00 00 00 00 3C 00 00 00 76 00 00 01 B8 00 00 : 6B
---------------------------------------------------------
Sum  08 1B BD 1E 39 AE AF 66 BB 8E 36 4F EF 7C AF 5F : 41
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D190 00 F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : F0
D1A0 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
D1B0 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 03 00 FF 3F FC 1E : 56
D1C0 00 CF FF 2E 00 CE 07 2E 00 CE 07 2E 00 CE 0F 2E : 0D
D1D0 FF 0A AB 0A FF 00 00 00 FF 00 F0 00 FF 00 00 00 : AB
D1E0 00 C5 55 CA 00 9F FC DF 00 C0 00 C0 00 FF 00 FF : DC
D1F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 3F FC 1E : 59
D200 00 0A AA 0A 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : BE
D210 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0A 02 04 00 0E 07 0E : 33
D220 00 0F FF 1F 00 1F FC 1F 00 00 00 00 00 00 00 00 : 67
D230 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D240 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0A 05 0A 00 0E 0F 0E : 44
D250 00 0F FC 0E 00 0E 0F 0E 00 0E 07 0E 00 0E 07 0E : 8A
D260 00 0F FF 1F 00 1F FC 1F 00 00 00 00 00 00 00 00 : 67
D270 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
D280 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
---------------------------------------------------------
Sum  FD C5 AF 58 6D B9 86 59 7D B2 95 0C ED 77 21 95 : B8
```


夏は暑い。夏は蚊が出る。夏は冷やそうめんがうまい。夏はこわい映画が多い。夏は花火がきれい。夏は夏休みがある。夏はカミナリが多い。以上、7つ夏に関することを書きました。読者のみなさんは夏は好きですか？　ぼくは夏はきらいです。(大阪府　松本智之)‼個人的には、冬よりも夏のほうがいいけど、読者はどうかな？　それと女性の方は夏はチカンにご注意……。

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D290 00 FF 00 FF 00 07 00 7F 07 FB 07 BF 0F FD 07 83 : E2
D2A0 CA 14 95 50 C1 00 80 00 C1 00 C0 00 C0 00 E0 00 : 25
D2B0 0A A9 05 13 07 FB 03 F7 00 07 00 0F 00 FF 00 FF : DB
D2C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D2D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D2E0 00 00 00 00 00 00 00 00 08 04 02 80 1E 1E 07 98 : 69
D2F0 0F FC 07 98 07 F8 03 F0 00 00 00 00 00 00 00 00 : 9C
D300 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D310 00 00 00 00 00 00 00 00 05 50 05 00 0F FC 07 80 : EC
D320 1E 1E 3F F8 1C 0E 3F F8 1C 0E 07 80 1E 1E 07 98 : 60
D330 0F FC 07 98 07 F8 03 F0 00 00 00 00 00 00 00 00 : 9C
D340 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
D350 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
D360 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 1E FE FF 7F 1E 1D FF BF : 8F
D370 AA A2 82 80 00 00 3C 00 00 00 3C 00 C0 00 00 00 : 86
D380 14 4C AA BF 0F DE FF 7F 00 3F 00 FF 00 FF 00 FF : 70
---------------------------------------------------------
Sum  CD BF 19 C8 38 DD 41 CC CE A2 D6 4D EF 51 F9 F1 : 4C
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D390 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D3A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D3B0 00 00 00 00 00 00 00 00 14 01 00 80 1E 63 C3 C0 : 99
D3C0 1E 61 FF 80 0F C0 FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : CC
D3D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D3E0 00 00 00 00 00 00 00 00 14 00 AA 00 1E 01 FF 80 : 5C
D3F0 FF E3 C3 C0 FF E3 81 C0 1E 03 81 C0 1E 63 C3 C0 : EE
D400 1E 61 FF 80 0F C0 FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : CC
D410 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
D420 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
D430 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : F8
D440 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 00 00 00 00 : FA
D450 00 00 00 00 AA AA AA AA FF FF FF FF FF FF FF FF : A0
D460 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D470 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D480 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  39 A4 C6 BF FD 0C 66 69 03 03 EF 3F 50 C6 82 FF : 05
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D490 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
D4A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D4B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D4C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D4D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 55 55 55 55 : 54
D4E0 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
D4F0 FF FF FF FF FF FF FF FF AA AA AA AA 00 00 00 00 : A0
D500 00 00 00 00 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : FA
D510 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
D520 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : F8
D530 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
D540 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D550 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D560 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D570 55 55 55 55 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 54
D580 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  51 51 58 51 34 FB 3B FB 67 A7 6E A7 4A 52 51 52 : 12
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D590 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D5A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D5B0 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
D5C0 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
D5D0 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : F8
D5E0 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
D5F0 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : F8
D600 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
D610 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : F8
D620 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
D630 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : F8
D640 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
D650 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
D660 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
D670 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
D680 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  F8 F8 06 F8 68 F8 76 F8 78 FA 86 FA E8 FA F6 FA : 80
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D690 3F FF FF FC FF FF FF FF FF FF FF FA F8 00 00 15 : 39
D6A0 FC FF FC EA F8 FF F8 F5 FC D5 54 CA F8 00 00 15 : C1
D6B0 FF FC FF EA FF F8 FF F5 FD 54 D5 4A F8 00 00 15 : 4C
D6C0 FC FF FC EA FD 55 55 45 EA AA AA A2 15 55 55 50 : BC
D6D0 15 55 55 54 EA AA AA AE 5D 55 55 58 A8 00 00 00 : 06
D6E0 50 AA A8 A0 AC 55 54 40 50 AA A8 A0 A8 00 00 00 : C1
D6F0 52 A8 AA A0 AD 54 55 40 52 A8 AA A0 A8 00 00 00 : C6
D700 50 AA A8 A0 B8 00 00 00 60 00 00 00 00 00 00 00 : 5A
D710 15 55 55 54 EA AA AA AE 5D 55 55 58 A8 00 00 00 : 06
D720 50 55 50 40 A8 80 00 80 50 00 00 00 A8 00 00 00 : D5
D730 55 50 55 40 A8 00 80 00 50 00 00 00 A8 00 00 00 : 5A
D740 50 55 50 40 B8 00 00 00 60 00 00 00 00 00 00 00 : 4D
D750 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
D760 15 55 55 54 EA AA AA AE 5D 55 55 58 A8 00 00 00 : 06
D770 54 FF FC E0 A8 FF F8 E0 54 D5 54 C0 A8 00 00 00 : 93
D780 57 FC FF E0 AF F8 FF E0 55 54 D5 40 A8 00 00 00 : 1E
---------------------------------------------------------
Sum  07 E9 E6 16 59 69 A8 F8 64 4D 13 F9 DD 56 54 90 : 22
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D790 54 FF FC E0 B8 00 00 00 60 00 00 00 00 00 00 00 : 47
D7A0 3F FF FF FC FF FF FF FF FF FF FF FA F8 00 00 15 : 39
D7B0 F8 AA A8 AA FC 55 54 55 F8 AA A8 AA F8 00 00 15 : EF
D7C0 FA A8 AA AA FD 54 55 55 FA A8 AA AA F8 00 00 15 : F4
D7D0 F8 AA A8 AA FD 55 55 45 EA AA AA A2 15 55 55 50 : CF
D7E0 15 55 55 54 EA AA AA AE 5D 55 55 58 A8 00 00 00 : 06
D7F0 50 55 50 40 A8 80 00 80 50 00 00 00 A8 00 00 00 : D5
D800 55 50 55 40 A8 00 80 00 50 00 00 00 A8 00 00 00 : 5A
D810 50 55 50 40 B8 00 00 00 60 00 00 00 00 00 00 00 : 4D
D820 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
D830 3F FF FF FC FF FF FF FF FF FF FF FA F8 00 00 15 : 39
D840 FC FF FC EA F8 FF F8 F5 FC D5 54 CA F8 00 00 15 : C1
D850 FF FC FF EA FF F8 FF F5 FD 54 D5 4A F8 00 00 15 : 4C
D860 FC FF FC EA FD 55 55 45 EA AA AA A2 15 55 55 50 : BC
D870 3F FF FF FC FF FF FF FF FF FF FF FA F8 00 00 15 : 39
D880 F8 AA A8 AA FC 55 54 55 F8 AA A8 AA F8 00 00 15 : EF
---------------------------------------------------------
Sum  F4 EB E3 4E C5 C6 04 9E 31 CC 90 9D DA AB A9 49 : DE
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D890 FA A8 AA AA FD 54 55 55 FA A8 AA AA F8 00 00 15 : F4
D8A0 F8 AA A8 AA FD 55 55 45 EA AA AA A2 15 55 55 50 : CF
D8B0 15 55 55 54 EA AA AA AE 5D 55 55 58 A8 00 00 00 : 06
D8C0 50 55 50 40 A8 80 00 80 50 00 00 00 A8 00 00 00 : D5
D8D0 55 50 55 40 A8 00 80 00 50 00 00 00 A8 00 00 00 : 5A
D8E0 50 55 50 40 B8 00 00 00 60 00 00 00 00 00 00 00 : 4D
D8F0 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
D900 15 55 55 54 EA AA AA AE 5D 55 55 58 A8 00 00 00 : 06
D910 54 FF FC E0 A8 FF F8 E0 54 D5 54 C0 A8 00 00 00 : 93
D920 57 FC FF E0 AF F8 FF E0 55 54 D5 40 A8 00 00 00 : 1E
D930 54 FF FC E0 B8 00 00 00 60 00 00 00 00 00 00 00 : 47
D940 15 55 55 54 EA AA AA AE 5D 55 55 58 A8 00 00 00 : 06
D950 50 AA A8 A0 AC 55 54 40 50 AA A8 A0 A8 00 00 00 : C1
D960 52 A8 AA A0 AD 54 55 40 52 A8 AA A0 A8 00 00 00 : C6
D970 50 AA A8 A0 B8 00 00 00 60 00 00 00 00 00 00 00 : 5A
D980 3F FF FF FC FF FF FF FF FF FF FF FA F8 00 00 15 : 39
---------------------------------------------------------
Sum  56 40 3D 8C 17 C6 06 63 C5 CC 94 8F E5 56 54 7B : 63
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D990 F8 55 50 4A F8 80 00 95 F8 00 00 0A F8 00 00 15 : 03
D9A0 FD 50 55 4A F8 00 80 15 F8 00 00 0A F8 00 00 15 : 88
D9B0 F8 55 50 4A FD 55 55 45 EA AA AA A2 15 55 55 50 : C2
D9C0 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
D9D0 3F FF FF FC FF FF FF FF FF FF FF FA F8 00 00 15 : 39
D9E0 FC FF FC EA F8 FF F8 F5 FC D5 54 CA F8 00 00 15 : C1
D9F0 FF FC FF EA FF F8 FF F5 FD 54 D5 4A F8 00 00 15 : 4C
DA00 FC FF FC EA FD 55 55 45 EA AA AA A2 15 55 55 50 : BC
DA10 15 55 55 54 EA AA AA AE 5D 55 55 58 A8 00 00 00 : 06
DA20 50 AA A8 A0 AC 55 54 40 50 AA A8 A0 A8 00 00 00 : C1
DA30 52 A8 AA A0 AD 54 55 40 52 A8 AA A0 A8 00 00 00 : C6
DA40 50 AA A8 A0 B8 00 00 00 60 00 00 00 00 00 00 00 : 5A
DA50 3F FF FF FC FF FF FF FF FF FF FF FA F8 00 00 15 : 39
DA60 F8 55 50 4A F8 80 00 95 F8 00 00 0A F8 00 00 15 : 03
DA70 FD 50 55 4A F8 00 80 15 F8 00 00 0A F8 00 00 15 : 88
DA80 F8 55 50 4A FD 55 55 45 EA AA AA A2 15 55 55 50 : C2
---------------------------------------------------------
Sum  56 3D 35 A6 FF 47 86 39 B4 CD 93 AF EF 00 FE 99 : BC
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
DA90 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
DAA0 15 55 55 54 EA AA AA AE 5D 55 55 58 A8 00 00 00 : 06
DAB0 54 FF FC E0 A8 FF F8 E0 54 D5 54 C0 A8 00 00 00 : 93
DAC0 57 FC FF E0 AF F8 FF E0 55 54 D5 40 A8 00 00 00 : 1E
DAD0 54 FF FC E0 B8 00 00 00 60 00 00 00 00 00 00 00 : 47
DAE0 3F FF FF FC FF FF FF FF FF FF FF FA F8 00 00 15 : 39
DAF0 F8 AA A8 AA FC 55 54 55 F8 AA A8 AA F8 00 00 15 : EF
DB00 FA A8 AA AA FD 54 55 55 FA A8 AA AA F8 00 00 15 : F4
DB10 F8 AA A8 AA FD 55 55 45 EA AA AA A2 15 55 55 50 : CF
DB20 3F FF FF FC FF FF FF FF FF FF FF FA F8 00 00 15 : 39
DB30 F8 55 50 4A F8 80 00 95 F8 00 00 0A F8 00 00 15 : 03
DB40 FD 50 55 4A F8 00 80 15 F8 00 00 0A F8 00 00 15 : 88
DB50 F8 55 50 4A FD 55 55 45 EA AA AA A2 15 55 55 50 : C2
DB60 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
DB70 3F FF FF FC BF FF FF FD EF FF FF EA F8 00 00 15 : D7
DB80 FC FF FC EA F8 FF F8 F5 FC D5 54 CA F8 00 00 15 : C1
---------------------------------------------------------
Sum  A4 41 42 AE 01 70 E7 3C 85 F8 03 AE D2 AC A8 4A : 07
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
DB90 FF FC FF EA FF F8 FF F5 FD 54 D5 4A F8 00 00 15 : 4C
DBA0 FC FF FC EA E5 55 55 45 CA AA AA A2 15 55 55 50 : 84
DBB0 3F FF FF FC BF FF FF FD EF FF FF EA F8 00 00 15 : D7
DBC0 F8 AA A8 AA FC 55 54 55 F8 AA A8 AA F8 00 00 15 : EF
DBD0 FA A8 AA AA FD 54 55 55 FA A8 AA AA F8 00 00 15 : F4
DBE0 F8 AA A8 AA E5 55 55 45 CA AA AA A2 15 55 55 50 : 97
DBF0 3F FF FF FC BF FF FF FD EF FF FF EA F8 00 00 15 : D7
DC00 F8 55 50 4A F8 80 00 95 F8 00 00 0A F8 00 00 15 : 03
DC10 FD 50 55 4A F8 00 80 15 F8 00 00 0A F8 00 00 15 : 88
DC20 F8 55 50 4A E5 55 55 45 CA AA AA A2 15 55 55 50 : 8A
DC30 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
DC40 FF 7C FF FC FF 78 FF 78 D5 14 D5 14 FF 00 FF 00 : 34
DC50 FC FF FC FF F8 FF F8 FF 50 DD 54 D5 00 FF 00 FF : 38
DC60 FF EC FF 9C FF 88 FF F8 D7 54 DD 54 FF 00 FF 00 : 5E
DC70 F0 FF 3C FF F8 FF 78 FF 14 D7 54 F7 00 FF 00 FF : CC
DC80 0A 28 A8 A8 55 54 54 54 AA 28 2A 88 00 00 00 00 : 57
---------------------------------------------------------
Sum  44 7D CD E6 90 70 26 D4 95 E7 6E 29 FD FE FC 82 : FA
```

リスト続く

私は今年めでたく某東京都立T高校に入学しました。ところで東京に住んでいない人のために、今年の都立高入試問題のほんの一部を教えよう。まず第1回目は数学。 $\sqrt{45}-\sqrt{20}$を計算せよ。どうだ、簡単だろ。みんなもぜひおれにみんなの地元の入試問題を教えてくれないか？（東京都　九連宝燈）‼ちなみにぼくは都立H高校の出身です。

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
DC90 A8 2A A8 A2 50 54 54 51 A0 A2 28 2A 00 00 00 00 : F9
DCA0 A8 A8 8A 88 55 04 45 54 A8 A8 A2 A8 00 00 00 00 : EE
DCB0 A0 AA 28 A2 50 54 54 45 28 A8 A8 88 00 00 00 00 : 51
DCC0 14 50 54 50 00 00 80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 88
DCD0 50 15 50 51 00 80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 86
DCE0 50 40 15 10 80 00 80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : B5
DCF0 50 55 10 45 00 80 00 80 00 00 00 00 00 00 00 00 : FA
DD00 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
DD10 FF 7C FF C0 FF 78 FF 70 F5 14 F5 10 FF 00 FF 00 : 2C
DD20 1C FF E0 FF 18 FF F8 FF 50 DD 44 D5 00 FF 00 FF : 4C
DD30 FF EC FF 9C FF 80 FF 38 D7 50 DD 40 FF 00 FF 00 : 7E
DD40 F0 FF 3C FF F8 FF 78 FF 14 D7 50 F7 00 FF 00 FF : C8
DD50 00 28 20 80 11 54 14 50 0A 28 0A 88 00 00 00 00 : 55
DD60 08 28 A0 02 10 50 54 11 20 A2 00 2A 00 00 00 00 : 83
DD70 28 A8 8A 88 55 00 44 10 A8 A0 A2 80 00 00 00 00 : F5
DD80 A0 0A 28 A2 50 04 54 45 28 A8 A0 88 00 00 00 00 : 59
-------------------------------------------------------------
Sum  CE DE B6 C8 81 4A 9A C6 5A 1D EB 31 F6 FF FD FF : D9
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
DD90 00 50 10 40 00 00 80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 20
DDA0 10 11 40 11 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 72
DDB0 10 40 15 10 00 00 80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : F5
DDC0 50 05 10 45 00 00 00 80 00 00 00 00 00 00 00 00 : 2A
DDD0 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
DDE0 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 04 FF 00 FF 50 FF 00 : 4C
DDF0 01 D7 05 7F 00 FF 00 FF 00 FF E0 FF 00 FF C8 FF : FE
DE00 FF C4 FF 15 FF 00 FF 00 FF AC FF 9C FF 00 FF 10 : 29
DE10 C0 5F C0 7F 00 FF 00 FF 30 FF 3C FF 00 FF 00 FF : C4
DE20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 50 10 00 : 60
DE30 00 28 0A 80 00 00 00 00 00 20 A0 00 00 40 44 10 : 06
DE40 00 A2 00 2A 00 00 00 00 28 A8 08 88 05 00 44 10 : 85
DE50 88 A0 A2 80 00 00 00 00 20 0A 28 A0 00 00 00 00 : 3C
DE60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 80 00 : 80
DE70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 11 40 10 00 00 00 00 : 61
DE80 00 00 00 00 00 00 00 00 10 00 04 10 00 00 80 00 : A4
-------------------------------------------------------------
Sum  B7 0A EB E3 36 FE 3D 7E 46 92 F5 E3 FB DF 5D 2F : 94
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
DE90 00 00 00 00 00 00 00 00 10 05 10 44 00 00 00 00 : 69
DEA0 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
DEB0 3F FF FF F8 FF FF FF F2 EA AA AA A9 EF AA AB E4 : 33
DEC0 EE AA AB A9 EA AA AA A4 EA AA AA A9 EA AA AA A4 : 97
DED0 EA AA AA A9 EA AA AA A4 EA AA AA A9 EF AA AB E4 : D8
DEE0 EE AA AB A9 EA AA AA A4 C9 24 92 4A 12 49 24 90 : A6
DEF0 3F FF FF F8 FF FF FF F2 EA AA AA A9 EF AA AB E4 : 33
DF00 EE AA AB A9 EA AA AA A4 EA AA AA A9 EA AA AA A4 : 97
DF10 EA AA AA A9 EA AA AA A4 EA AA AA A9 EF AA AB E4 : D8
DF20 EE AA AB A9 EA AA AA A4 C9 24 92 4A 12 49 24 90 : A6
DF30 3F FF FF F8 FF FF FF F2 EA AA AA A9 EF AA AB E4 : 33
DF40 EE AA AB A9 EA AA AA A4 EA AA AA A9 EA AA AA A4 : 97
DF50 EA AA AA A9 EA AA AA A4 EA AA AA A9 EF AA AB E4 : D8
DF60 EE AA AB A9 EA AA AA A4 C9 24 92 4A 12 49 24 90 : A6
DF70 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
DF80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 40 00 00 00 80 00 : C1
-------------------------------------------------------------
Sum  0F F7 0B D9 A7 F7 75 9A 25 6E 8E 15 7E D7 EA F6 : 02
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
DF90 00 05 50 00 00 02 A0 00 00 01 40 00 00 F4 97 80 : 43
DFA0 03 FA AF E0 03 FD 17 E0 07 FF EB F0 07 FF F5 F0 : 4F
DFB0 0F 9F F2 B8 07 1F F9 50 02 BF FC A0 01 7F FF 40 : E3
DFC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 C0 00 00 04 90 00 : 55
DFD0 00 05 50 00 00 07 F0 00 00 03 E0 00 00 F5 D7 80 : 7B
DFE0 03 FF EF E0 03 FF BF E0 07 FF FF F0 07 FF FF F0 : 5C
DFF0 0F 9F F7 F8 07 9F FB F0 03 AA 29 E0 01 7F FF 40 : A3
E000 00 07 B0 00 00 1B 6C 00 00 0D 58 00 00 1F FC 00 : BE
E010 00 1F FC 00 00 0F F8 00 00 0B E8 00 00 0D D8 00 : FA
E020 00 0F E8 00 00 1B BC 00 00 18 3C 00 00 18 1F 00 : 59
E030 00 18 07 C0 01 8C 1B E0 03 BE 3D E0 01 7F FF 40 : 04
E040 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
E050 00 3F FE 00 00 FF FF 80 00 FF FF 80 01 FF FF C0 : F8
E060 01 FF FF C0 00 2A 2A 00 00 55 55 00 00 2A 2A 00 : 11
E070 00 14 14 00 00 2A 2A 00 00 14 14 00 00 0A 28 00 : D6
E080 00 14 14 00 00 2A 2A 00 00 3E 3E 00 00 3C 1E 00 : 52
-------------------------------------------------------------
Sum  25 F4 EE F0 4D 11 51 60 D6 01 15 C1 0A 1C 50 61 : 8A
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
E090 00 7F FF 00 00 FF FF 80 00 FF FF 80 01 FF FF C0 : 39
E0A0 01 FF FF C0 00 7F 7F 00 00 7F 7F 00 00 3F 7E 00 : 78
E0B0 00 3E 3E 00 00 3E 3E 00 00 3E 3E 00 00 1E 3C 00 : CE
E0C0 00 1E 3C 00 00 3E 3E 00 00 3E 3E 00 00 3C 1E 00 : AC
E0D0 00 7F FF 00 00 FF FF 80 00 FF FF 80 01 FF FF C0 : 39
E0E0 01 FF FF C0 00 7F 7F 00 00 7F 7F 00 00 3F 7E 00 : 78
E0F0 00 3E 3E 00 00 3E 3E 00 00 3E 3E 00 00 1E 3C 00 : CE
E100 00 1E 3C 00 00 1C 1C 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 92
E110 00 00 07 00 38 00 3F 00 C0 01 C7 01 F8 01 FF 01 : 00
E120 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
E130 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E140 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E150 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
E160 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E170 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
E180 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
-------------------------------------------------------------
Sum  FE B0 F3 7C 34 CE 0D FC BC B3 79 FD F6 F1 8B 7D : FC
```

リスト6 "Title.1"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BBC0 0C 0C 0C 00 0D 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 31
BBD0 00 00 00 0C 00 00 0C 0D 00 00 00 00 00 00 00 00 : 25
BBE0 00 00 00 00 00 00 0C 00 00 0C 0D 00 00 00 00 0F : 34
BBF0 00 00 00 10 00 00 00 00 00 0C 0C 0C 00 0D 00 0E : 4F
BC00 00 0F 0F 0F 00 10 10 10 00 00 11 00 0C 00 00 0C : 86
BC10 0D 0E 00 0E 00 0F 00 00 00 10 00 00 11 00 11 0C : 76
BC20 00 00 0C 0D 0E 00 0E 00 0F 00 0F 00 10 00 10 11 : 84
BC30 00 11 0C 0C 0C 00 0D 00 0E 00 00 00 0F 00 00 00 : 5F
BC40 10 00 00 11 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 21
BC50 48 09 65 20 64 01 D3 2C 43 01 01 53 32 B5 30 18 : 01
BC60 FF 3E 3E 53 32 B5 30 18 FF 88 FF 0A F3 53 32 53 : 58
BC70 32 B5 30 18 FF 00 00 AB EF FD E7 42 19 79 46 FB : C1
BC80 45 A1 35 00 00 AB EF 12 01 04 60 D9 04 00 00 00 : 09
BC90 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
BCA0 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : F8
BCB0 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
-------------------------------------------------------------
Sum  E5 D6 39 ED BA 7F 33 1D 4D B1 7E 83 7C 8D C7 AB : E4
```

リスト7 "Title.2 "

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BBC0 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BBD0 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BBE0 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BBF0 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BC00 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BC10 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BC20 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BC30 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BC40 13 13 13 13 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 5F
BC50 48 09 65 20 64 01 D3 2C 43 01 01 53 32 B5 30 18 : 01
BC60 FF 3E 3E 53 32 B5 30 18 FF 88 FF 0A F3 53 32 53 : 58
BC70 32 B5 30 18 FF 00 00 AB EF FD E7 42 19 79 46 FB : C1
BC80 45 A1 35 00 00 AB EF 12 01 04 60 D9 04 00 00 00 : 09
BC90 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
BCA0 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : F8
BCB0 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
-------------------------------------------------------------
Sum  67 47 B1 35 3E F8 88 98 C8 21 DD 0F D8 18 3E FD : EA
```

リスト8 "Title.3 "

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BBC0 27 27 27 27 27 27 27 27 27 27 27 27 27 27 27 27 : 70
BBD0 27 27 27 27 13 13 13 27 13 27 13 27 27 27 27 27 : 0C
BBE0 27 27 13 27 27 27 27 27 27 13 27 27 27 27 27 27 : 48
BBF0 27 27 27 27 27 13 27 27 27 27 27 27 13 27 13 13 : 20
BC00 13 27 13 27 13 27 13 27 13 13 13 27 27 27 27 13 : D0
BC10 27 13 27 13 27 27 27 27 27 13 27 13 27 27 27 27 : 20
BC20 27 13 27 27 13 13 13 27 27 27 13 13 27 27 13 27 : E4
BC30 27 27 27 27 27 27 27 27 27 27 27 27 27 27 27 27 : 70
BC40 27 27 27 27 27 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : C3
BC50 48 09 65 20 64 01 D3 2C 43 01 01 53 32 B5 30 18 : 01
BC60 FF 3E 3E 53 32 B5 30 18 FF 88 FF 0A F3 53 32 53 : 58
BC70 32 B5 30 18 FF 00 00 AB EF FD E7 42 19 79 46 FB : C1
BC80 45 A1 35 00 00 AB EF 12 01 04 60 D9 04 00 00 00 : 09
BC90 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
BCA0 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : F8
BCB0 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
-------------------------------------------------------------
Sum  07 D3 3D D5 B6 5C EC 38 40 85 41 87 64 B8 B6 75 : F6
```

リスト9 "Stage.1"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BBC0 13 13 13 13 13 13 13 23 13 13 13 13 13 13 13 13 : 40
BBD0 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 2A 2A 00 00 00 13 : 7A
BBE0 13 00 0C 0C 0C 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 4A
BBF0 13 00 00 00 00 0D 0C 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 3F
BC00 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 13 13 13 00 13 : 72
BC10 13 00 00 10 00 00 00 0D 00 00 0E 2A 00 00 00 13 : 7B
BC20 13 00 00 26 00 00 2A 00 0D 00 00 00 00 00 00 13 : 83
BC30 13 00 13 13 13 00 00 00 00 0D 00 00 00 00 00 22 : 7B
BC40 13 00 1F 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 45
BC50 13 00 00 13 00 00 00 0F 00 13 13 00 00 00 00 13 : 6E
BC60 13 00 00 13 00 0F 00 00 00 00 00 00 00 2A 00 13 : 72
BC70 13 13 13 13 13 13 13 13 25 13 13 13 13 13 13 13 : 42
BC80 01 01 02 08 10 01 0E 01 01 0E 0A 00 00 00 00 00 : 45
BC90 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
BCA0 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : F8
BCB0 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
-------------------------------------------------------------
Sum  E3 26 64 A8 53 42 68 52 44 53 8C 8C 37 62 24 F2 : C2
```


6月号P.244の原田剛さん、アルバイターのことをもっと知りたかったら、T&Eソフトの「T&EマガジンNo.13」を見てください。「プログラマーの目」というページにかなりくわしくのっています。P.S.本当にT&Eのまわし者になってしまった。なぜなら私の正体は……。(岩手県 Z80)‼キミの正体を教えてくれ! ひょっとしてK&Kのカンヅメが好きとか……。

リスト10"Stage.2"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BBC0 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BBD0 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 26
BBE0 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 26
BBF0 13 00 00 00 00 2A 2A 00 2A 2A 00 00 00 00 00 13 : CE
BC00 13 00 00 00 00 13 2A 1F 2A 13 00 00 26 00 00 13 : E5
BC10 13 00 00 00 00 2A 2A 00 2A 2A 00 00 00 00 00 13 : CE
BC20 13 00 00 00 00 00 2A 00 2A 00 00 00 00 00 00 13 : 7A
BC30 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 26
BC40 13 00 00 00 0F 00 00 0D 00 00 0C 13 13 13 00 13 : 87
BC50 13 00 00 13 00 00 00 0F 0F 13 13 00 00 13 00 13 : 90
BC60 13 00 00 13 00 0F 00 00 0D 00 00 00 00 13 00 13 : 68
BC70 13 13 13 13 13 13 13 13 25 13 13 13 13 13 13 13 : 42
BC80 0C 09 07 04 09 01 07 03 01 0E 0A 00 00 00 00 00 : 4D
BC90 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
BCA0 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : F8
BCB0 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
----------------------------------------------------------
Sum  EE 2E 2B 4F 3C 9C D3 63 FB AD 4D 38 5D 5E 24 E3 : 93
```

リスト11"Stage.3"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BBC0 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BBD0 13 00 00 00 00 00 00 10 00 00 00 00 00 00 11 13 : 47
BBE0 13 00 13 13 13 00 13 13 13 13 00 13 13 13 00 13 : E4
BBF0 13 00 00 00 00 00 0C 00 0F 0D 00 00 00 0F 00 13 : 5D
BC00 13 00 00 13 00 00 00 00 20 00 00 00 25 0F 00 13 : 8D
BC10 13 00 00 13 00 00 00 0E 00 00 0D 00 13 00 00 13 : 67
BC20 13 00 00 13 00 00 00 00 00 0D 00 00 13 00 00 13 : 59
BC30 13 00 0D 13 13 13 00 13 13 00 13 13 13 0C 00 13 : D7
BC40 13 00 00 00 00 00 00 13 13 00 00 00 00 00 00 13 : 4C
BC50 13 00 00 00 13 13 13 13 13 13 13 13 00 00 00 13 : BE
BC60 13 00 00 00 00 00 0D 13 22 0D 00 00 00 00 1F 13 : 94
BC70 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BC80 01 01 0E 0A 11 01 0E 0A 00 00 00 00 00 00 00 00 : 44
BC90 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
BCA0 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : F8
BCB0 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
----------------------------------------------------------
Sum  E3 26 52 8E 6E 4C 71 AC C1 72 57 5E 95 62 54 E3 : D6
```

リスト12"Stage.4"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BBC0 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BBD0 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 26
BBE0 13 00 0F 00 00 00 00 0D 0D 00 00 0C 00 00 00 13 : 5B
BBF0 13 00 2A 2A 2A 2A 0F 00 00 2A 2A 2A 00 00 00 13 : 5B
BC00 13 00 2A 00 00 00 2A 00 2A 00 00 00 2A 00 00 13 : CE
BC10 13 00 2A 26 00 00 20 00 2A 00 00 00 2A 00 00 13 : EA
BC20 13 00 2A 2A 2A 2A 00 00 2A 00 00 0C 13 00 00 13 : 17
BC30 13 00 2A 1F 00 00 00 00 2A 00 00 00 2A 00 00 13 : C3
BC40 13 00 2A 00 00 00 00 00 2A 00 00 00 2A 00 00 13 : A4
BC50 13 00 2A 00 00 00 00 00 11 2A 2A 2A 00 00 00 13 : DF
BC60 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 26
BC70 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BC80 0E 01 03 07 09 01 06 03 01 08 03 00 00 00 00 00 : 38
BC90 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
BCA0 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : F8
BCB0 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
----------------------------------------------------------
Sum  F0 26 5C C5 81 7A 83 35 15 81 7B 91 DF 25 24 E3 : 97
```

リスト13"Stage.5"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BBC0 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BBD0 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 26
BBE0 13 00 00 2A 2A 2A 00 00 11 2A 2A 2A 2A 00 00 13 : 5D
BBF0 13 00 2A 00 00 00 2A 00 00 2A 00 00 00 2A 00 13 : CE
BC00 13 00 2A 00 00 00 2A 00 00 26 0F 00 00 2A 00 13 : D9
BC10 13 00 00 2A 2A 00 10 0F 00 2A 00 00 00 2A 00 13 : ED
BC20 13 00 00 00 2A 2A 0C 00 00 2A 2A 2A 2A 00 00 13 : 2E
BC30 13 00 2A 00 00 00 2A 00 00 2A 00 00 2A 00 00 13 : CE
BC40 13 00 2A 00 00 00 2A 00 00 2A 0D 00 00 2A 00 13 : DB
BC50 13 00 00 2A 2A 2A 00 00 00 2A 00 13 00 2A 00 13 : 0B
BC60 13.00 00 00 00 00 00 1F 00 00 00 00 00 00 00 13 : 45
BC70 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 26 13 : 43
BC80 03 04 07 0A 08 01 0D 06 01 0C 05 00 00 00 00 00 : 46
BC90 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
BCA0 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : F8
BCB0 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
----------------------------------------------------------
Sum  E5 29 D3 AD D4 A4 F5 59 36 7D 99 8C A2 F7 37 E3 : DF
```

リスト14"Stage.6"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BBC0 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BBD0 13 00 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 1F 13 : 29
BBE0 13 00 00 00 00 00 00 25 00 00 00 00 00 00 00 13 : 4B
BBF0 13 00 00 00 00 00 13 13 13 13 00 0D 0D 00 00 13 : 8C
BC00 13 00 00 00 00 00 00 00 23 00 00 00 0F 0F 00 13 : 67
BC10 13 00 00 00 00 00 13 13 13 13 00 00 00 0C 00 13 : 7E
BC20 13 00 00 0D 00 0D 00 21 00 12 0D 00 00 0F 00 13 : 8F
BC30 13 00 00 00 00 00 13 13 13 13 00 00 13 00 00 13 : 85
BC40 13 00 00 00 00 00 00 0C 20 0C 0C 00 13 00 00 13 : 7D
BC50 13 00 00 00 0F 0C 13 13 13 13 00 13 13 0D 00 13 : C0
BC60 13 00 00 00 00 00 00 24 00 0D 00 00 00 00 00 13 : 57
BC70 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BC80 01 01 0E 01 16 01 07 04 01 08 0A 00 00 00 00 00 : 46
BC90 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
BCA0 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : F8
BCB0 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
----------------------------------------------------------
Sum  E3 26 45 46 5C 52 8A FE C7 B7 5A 58 8C 6F 43 E3 : 1B
```

リスト15"Stage.7"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BBC0 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BBD0 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 26
BBE0 13 00 2A 00 00 00 0F 00 00 00 00 2A 00 00 00 13 : 89
BBF0 13 00 2A 00 00 00 0C 00 00 00 2A 2A 00 00 00 13 : B0
BC00 13 00 00 2A 00 2A 00 00 00 00 00 2A 00 00 00 13 : A4
BC10 13 00 00 00 2A 00 00 00 00 00 00 2A 00 00 00 13 : 7A
BC20 13 00 00 0E 22 00 00 0D 0D 00 00 25 11 00 00 13 : A6
BC30 13 00 11 2A 1F 2A 00 00 00 00 00 2A 00 00 00 13 : D4
BC40 13 00 2A 00 00 00 2A 00 00 00 00 2A 00 00 00 13 : A4
BC50 13 00 2A 00 00 00 2A 00 00 00 2A 2A 2A 0E 00 13 : 06
BC60 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 26
BC70 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BC80 08 04 04 07 0A 01 04 07 00 00 00 00 00 00 00 00 : 2D
BC90 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
BCA0 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : F8
BCB0 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
----------------------------------------------------------
Sum  EA 29 E1 8E 99 7A 97 39 31 25 78 70 5F 33 24 E3 : 3C
```

リスト16"Stage.8"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BBC0 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BBD0 13 00 00 00 00 00 0D 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 33
BBE0 13 00 2A 00 00 2A 00 2A 2A 2A 00 00 2A 00 00 13 : 22
BBF0 13 00 2A 00 00 2A 00 2A 00 00 00 0C 00 0D 00 13 : BD
BC00 13 00 2A 2A 00 2A 00 2A 00 12 00 2A 00 0C 00 13 : 16
BC10 13 00 2A 2A 00 2A 00 2A 2A 20 00 2A 00 00 00 13 : 42
BC20 13 00 2A 1F 2A 2A 00 2A 00 00 00 2A 00 00 00 13 : 17
BC30 13 00 2A 00 2A 2A 00 2A 00 0C 00 2A 00 0E 00 13 : 12
BC40 13 00 2A 00 00 2A 00 2A 00 00 00 2A 00 2A 00 13 : F8
BC50 13 00 2A 00 00 2A 00 2A 2A 2A 21 00 25 11 00 13 : 4F
BC60 21 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 34
BC70 13 23 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 40
BC80 04 05 03 06 0D 01 0C 08 01 0C 03 00 00 00 00 00 : 44
BC90 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
BCA0 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : F8
BCB0 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
----------------------------------------------------------
Sum  F4 3A 77 9E 85 76 3D 7D A3 C3 48 03 73 87 24 E3 : AA
```

リスト17"Stage.9"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BBC0 13 21 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 23 13 : 4E
BBD0 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 26
BBE0 13 00 00 00 2A 00 00 00 00 2A 00 00 00 2A 00 13 : A4
BBF0 13 00 00 2A 00 2A 00 00 00 2A 00 0D 00 2A 00 13 : DB
BC00 13 00 00 2A 00 2A 00 0D 00 2A 00 00 00 2A 00 13 : DB
BC10 13 00 00 2A 00 2A 00 0D 00 2A 00 00 00 2A 00 13 : DB
BC20 13 00 2A 00 00 00 2A 00 00 00 2A 00 2A 00 00 13 : CE
BC30 13 00 2A 13 0F 13 2A 00 00 00 2A 00 2A 00 00 13 : 03
BC40 13 00 2A 00 00 00 2A 00 00 00 00 21 0F 00 00 13 : AA
BC50 13 00 2A 00 00 00 2A 00 00 00 00 1F 0F 00 00 13 : A8
BC60 13 00 00 00 00 00 00 00 0C 00 0C 00 00 00 00 13 : 3E
BC70 13 22 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 20 13 : 4C
BC80 04 03 0B 09 0D 01 06 05 01 0B 07 00 00 00 00 00 : 47
BC90 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
BCA0 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : F8
BCB0 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
----------------------------------------------------------
Sum  E6 45 D7 BF 6A B7 D2 44 31 D8 8B 72 96 CD 41 E3 : 85
```

X68買った方々、おめでとさんです。せっかく買ったというのに情報もソフトも全然ない！と考えている人、多いと思います。それで今回、X68のクラブを発足させようと思います。情報がほしい、話し相手がほしいという方、多少めんどうでも連絡ください。60円切手同封で願います。（札幌市東区東苗穂5条3-4-68野口裕樹）

リスト18"Stage.10"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BBC0 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BBD0 13 00 00 00 13 00 00 00 00 11 00 13 00 00 00 13 : 5D
BBE0 13 00 13 00 00 00 00 13 13 00 00 00 00 13 00 13 : 72
BBF0 13 00 0C 00 2A 00 11 00 00 00 00 2A 00 00 00 13 : 97
BC00 13 00 0C 00 00 00 1F 2A 2A 0F 00 00 00 00 00 13 : B4
BC10 13 00 13 00 00 0D 20 11 26 2A 00 00 00 13 00 13 : DA
BC20 13 00 25 00 00 00 2A 00 00 2A 00 00 12 13 00 13 : C4
BC30 13 00 00 00 00 0F 00 2A 2A 0D 00 00 00 00 00 13 : 96
BC40 13 00 00 00 2A 00 00 00 00 00 00 2A 00 00 00 13 : 7A
BC50 13 00 13 00 12 00 00 13 13 0C 00 00 0C 13 00 13 : 9C
BC60 13 00 00 00 13 00 00 00 00 11 00 13 00 00 00 13 : 5D
BC70 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BC80 08 08 06 04 11 01 09 07 01 01 01 00 00 00 00 00 : 3F
BC90 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
BCA0 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : F8
BCB0 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
---------------------------------------------------------
Sum  EA 2D A0 29 C1 42 A7 B7 C5 C4 25 9F 42 71 24 E3 : 48
```

リスト19"Stage.11"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BBC0 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BBD0 13 00 00 00 13 00 00 00 00 00 00 13 00 00 00 13 : 4C
BBE0 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0D 00 13 : 33
BBF0 13 00 00 2A 2A 2A 2A 2A 2A 2A 2A 2A 2A 00 00 13 : CA
BC00 13 22 0C 2A 00 00 00 00 00 00 00 00 2A 00 13 13 : BB
BC10 13 00 00 2A 00 00 0D 00 2A 00 00 00 2A 00 0C 13 : BD
BC20 13 00 00 2A 00 2A 00 2A 00 0C 00 0D 2A 0F 00 13 : F6
BC30 13 00 00 2A 00 2A 00 00 00 00 00 2A 00 00 00 13 : A4
BC40 13 00 0F 2A 00 00 13 2A 00 0C 13 20 0D 00 00 13 : E8
BC50 13 13 00 2A 00 00 00 2A 00 2A 00 00 00 00 00 13 : B7
BC60 13 1F 00 2A 0F 00 00 2A 11 2A 00 00 00 00 00 13 : E3
BC70 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BC80 01 01 01 0A 0E 01 06 09 01 08 06 00 00 00 00 00 : 3A
BC90 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
BCA0 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : F8
BCB0 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
---------------------------------------------------------
Sum  E3 7A 40 7F 7E A4 74 00 8A C3 67 B9 D9 41 43 E3 : 5F
```

リスト20"Stage.12"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BBC0 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BBD0 13 00 00 00 00 0F 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 35
BBE0 13 00 2A 2A 2A 00 00 00 00 00 2A 2A 2A 0C 00 13 : 2E
BBF0 13 00 2A 00 2A 00 2A 2A 2A 00 2A 00 2A 00 00 13 : 4C
BC00 13 00 2A 2A 2A 00 2A 00 2A 00 2A 2A 2A 00 00 13 : 76
BC10 13 00 2A 00 0F 00 2A 2A 2A 0D 2A 00 0C 00 00 13 : 20
BC20 23 00 00 00 00 00 00 00 00 0D 00 00 00 00 00 13 : 43
BC30 13 00 2A 2A 2A 00 2A 2A 2A 00 2A 2A 00 2A 21 13 : C1
BC40 13 00 2A 1F 00 00 2A 00 2A 00 2A 00 26 00 20 13 : 33
BC50 13 00 2A 2A 2A 00 2A 2A 2A 0F 2A 00 00 00 23 13 : 7E
BC60 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 26
BC70 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BC80 08 02 03 08 0C 01 04 08 01 0B 08 00 00 00 00 00 : 42
BC90 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
BCA0 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : F8
BCB0 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
---------------------------------------------------------
Sum  FA 27 4D F4 11 35 24 D5 21 59 52 A3 D4 5B 88 E3 : AA
```

リスト21"Stage.13"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BBC0 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BBD0 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0C 00 00 00 00 13 : 32
BBE0 13 00 00 2A 2A 2A 00 2A 22 2A 00 2A 2A 2A 00 13 : 98
BBF0 13 00 2A 1F 00 00 00 2A 00 2A 10 00 2A 00 00 13 : FD
BC00 13 00 00 2A 2A 00 00 2A 00 2A 00 00 2A 00 00 13 : F8
BC10 13 00 00 00 00 2A 00 2A 11 2A 00 00 2A 00 00 13 : DF
BC20 13 00 2A 2A 2A 00 00 2A 00 2A 0D 2A 2A 2A 00 13 : 83
BC30 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 26
BC40 13 00 00 00 11 2A 2A 00 00 2A 20 2A 00 00 00 13 : FF
BC50 13 00 00 00 00 2A 00 0F 00 2A 00 2A 00 00 00 13 : B3
BC60 13 00 00 00 00 2A 00 00 00 2A 2A 2A 00 00 00 13 : CE
BC70 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BC80 02 02 03 03 08 01 08 03 01 04 05 00 00 00 00 00 : 28
BC90 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
BCA0 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : F8
BCB0 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
---------------------------------------------------------
Sum  E4 27 7B C5 BB F8 56 09 58 79 9C F7 F6 79 24 E3 : 37
```

リスト22"Stage.14"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BBC0 13 13 13 13 13 13 13 23 13 13 13 13 13 13 13 13 : 40
BBD0 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 26
BBE0 13 00 2A 00 0D 00 00 00 00 00 2A 00 00 00 00 13 : 87
BBF0 13 00 2A 00 2A 00 00 00 00 00 2A 00 00 00 00 13 : A4
BC00 13 00 2A 00 2A 00 00 00 00 00 2A 00 0D 00 00 13 : B1
BC10 13 00 2A 00 2A 0C 0C 00 1F 00 2A 00 0F 00 2A 13 : 14
BC20 13 00 00 2A 00 00 0C 00 2A 00 2A 26 00 00 00 13 : D6
BC30 13 00 00 2A 00 12 2A 00 2A 00 2A 00 13 00 2A 13 : 1D
BC40 13 00 00 2A 00 00 2A 00 2A 00 2A 00 2A 00 2A 13 : 22
BC50 13 00 00 2A 00 00 2A 2A 2A 00 2A 00 2A 00 2A 13 : 4C
BC60 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 26
BC70 13 21 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 22 13 13 : 4D
BC80 01 01 08 05 0B 01 0E 06 01 07 08 00 00 00 00 00 : 3F
BC90 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
BCA0 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : F8
BCB0 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
---------------------------------------------------------
Sum  E3 34 D4 D2 BA 44 C8 65 EC 2C 7C 4B A7 34 CC E3 : 51
```

リスト23"Stage.15"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BBC0 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BBD0 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 26
BBE0 13 00 00 1F 0C 00 00 00 13 13 13 13 0F 00 00 13 : AC
BBF0 13 00 00 13 0C 00 00 00 13 00 00 00 00 00 00 13 : 58
BC00 13 00 00 00 13 00 00 00 13 00 00 00 00 00 00 13 : 4C
BC10 13 00 00 00 13 00 00 00 0C 0F 13 0E 00 00 00 13 : 75
BC20 13 00 00 00 13 00 00 00 00 00 00 00 13 00 00 13 : 4C
BC30 13 00 00 00 13 00 00 00 00 00 00 00 13 00 00 13 : 4C
BC40 13 00 00 00 13 00 00 00 00 00 00 00 13 00 00 13 : 4C
BC50 13 00 00 13 13 11 00 00 0D 0D 13 0F 00 00 00 13 : 99
BC60 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 26
BC70 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BC80 0E 0A 03 02 0A 01 0B 06 01 03 02 00 00 00 00 00 : 3F
BC90 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
BCA0 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : F8
BCB0 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
---------------------------------------------------------
Sum  F0 2F 27 6C B8 37 2F 2B 77 57 5F 55 6C 25 24 E3 : 15
```

リスト24"Stage.16"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BBC0 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BBD0 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 26
BBE0 13 00 2A 2A 2A 00 0F 00 0D 2A 00 2A 2A 2A 00 13 : 68
BBF0 13 00 2A 00 0F 00 2A 00 00 2A 00 0C 00 0D 0D 13 : D9
BC00 13 00 12 12 00 00 2A 2A 00 2A 00 0C 00 00 2A 13 : FE
BC10 13 00 2A 21 2A 12 2A 0D 20 2A 00 0F 00 00 2A 13 : 67
BC20 13 00 2A 00 00 00 2A 21 0C 2A 00 2A 00 00 2A 13 : 25
BC30 13 00 2A 0D 13 00 2A 0C 2A 2A 00 2A 0D 00 0F 13 : 40
BC40 13 00 2A 00 00 00 2A 00 00 0C 00 2A 00 00 0C 13 : BC
BC50 13 00 2A 2A 2A 23 2A 00 00 0D 00 2A 2A 2A 1F 13 : 9B
BC60 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 26
BC70 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BC80 01 01 0E 09 18 01 0E 02 01 03 03 00 00 00 00 00 : 49
BC90 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
BCA0 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : F8
BCB0 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
---------------------------------------------------------
Sum  E3 26 6A C2 DC 5B 67 8B 88 3D 27 1E 85 86 E9 E3 : 3F
```

リスト25"Round.0"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BBC0 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BBD0 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 26
BBE0 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 26
BBF0 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 26
BC00 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 26
BC10 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 26
BC20 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 26
BC30 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 26
BC40 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 26
BC50 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 26
BC60 13 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 13 : 26
BC70 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 : 30
BC80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BC90 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
BCA0 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF : F8
BCB0 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 : F8
---------------------------------------------------------
Sum  E2 25 24 25 24 25 24 25 24 25 24 25 24 25 24 E3 : C4
```

ぼくは月にいろんな雑誌を買う。ポプコム、ベーマガ、コンプティーク、週刊ジャンプ、月刊ジャンプ、ヤングジャンプ、週刊マガジン、月刊マガジン、ヤングマガジンと計９冊。でもやっぱりヤンジャンの「いとしのエリー」が最高だ！　人はおれのことを「キーボードはやうち」と呼ぶ。（大阪府　小野和樹）‼そんだけ買ったら、おこづかい、足りなくならない？

MSX(16K以上)オールBASIC

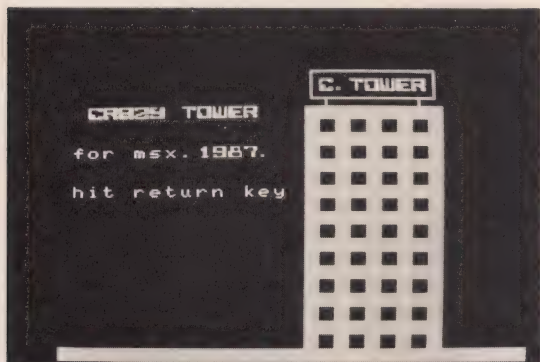
CRAZY TOWER

フロアは続くよ、どこまでも……

イラスト/ツトム・イサジ

土井幾雄

まさにクレージー

頭がおかしくなる！ 何なんだ、いったいこのゲームは。いつ終わるかと思えば、なんとエンドレス！ まさにクレージータワーだ。もうこれは精神力の闘いだね。何フロアまで行けるか、集中力がどこまでもつか、友だちと競ってみるといいよ。でもね、フロアをクリアするのさえ慣れが必要なのに、フロアを楽にクリアできるようになると、今度は考えていることとキー操作が一致しなくなってくる……。それと、ディスプレイをにらみ、キーをたたいている姿は、外から見るとかなり異様らしいから、せめて顔はにこやかにしてやろうね。もっとも、にこやかにできればの話だけどね……。

オーッ！ これがクレージータワーか！

プログラムについて

プログラムはオールBASIC。行数244行くらいだから、そう苦労しないで入力できると思うよ。キーボードのトレーニングと思えばカルイカルイ。

入力を終えたら、まずSAVEしよう。

○カセット

CSAVE "ファイル名"

○ディスク

SAVE "ファイル名"

でOK。

実行方法

プログラムをロードし、RUNさせると「15秒ほどおまちください」とディスプレイに出る。少し待つと、レンガづくりのビルに人が走っていくデモがあり、音楽が終わるとタイトル画面になる。

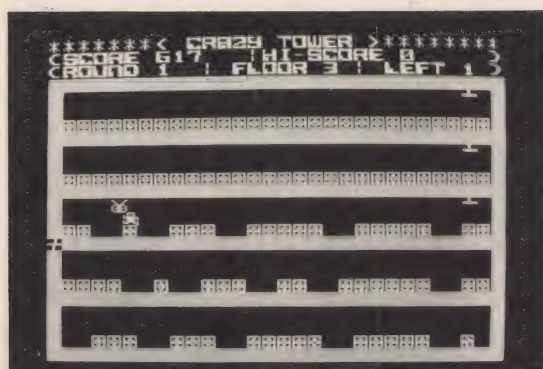
リターンキーを押して、いよいよゲームスタートだ。

遊び方

PLAYERは、左側の黄色の人で、START-MUSICとともに、穴のあいているブルーの床が動きだし、空中をグリーンモンスターが飛んでくる。君は、それらの障害を乗りこえて、左端から右端へとたどり着かなければならない。たどり着くと、次の階へと進めるのだ。

日曜深夜のニッポン放送、南野陽子「ナンノこれしきっ」は、ぼくの住んでいる仙台ではきけないんですよォ。うるうるうるうるーっ。いーな、ニッポン放送のきける人は……。ランディさーん、サードアルバム「ブルーム」はめちゃいーよォ。これからもよろしく。(仙台市 あるば) ‼土曜11時のTBS、水谷麻里の「ジャンピング・スニーカー」もきいてね。麻里ちゃーん！

急いんでんだから、ジャマすんない！

アーッ、終わっちゃった！

キー操作は以下のとおり。

[←][→]…………左右に動く(左はほとんどいらない!?)

[SPACE]………ジャンプ

初め、PLAYERは4人。穴に落ちたり、モンスターに当たると死んで1人減る。すべて死ぬとGAME OVERとなる。5階まで進むと1面クリアとなりボーナス点がもらえる。

アドバイスとしては、操作自体は単純だけど、カーソルキーを押し続けると、よく落ちる。これ、ホント。だから節度あるキー操作をしよう。ジャンプは、カーソルといっしょに押してる必要なんてないんだから。

蛇足ながら、主人公のキャラは、手と足を動かしながら進むそーだ。

最後に

土井クンは、87年1月号の「PRESS ALIEN」の作者だといえば、わかるかな。本人もいっているとおり、音楽、内容などレベルアップしていると思う。

音楽は、友だちと土井クンで作ったとのこと。みんなも友だちを巻きこんでのプログラム作りをやってみたら？ きっともっと楽しく、ラクにできると思うよ。1人でやっているときよりもアイデアがたくさん出てくるのはまちがいないと思うし、それらをすべてもりこんだらすごいゲームができると思うんだ。まァ、機会があったらぜひ挑戦してほしいですね。

それと、最後はお願いなんだけど、RPGを送る人は、マップと解答をつけてほしいな。テストに時間がかかって、作品がどんどんたまっちゃうからね。

○主な変数表

H……………ハイスコア
S……………スコア
M……………ラウンド
MA…………残りの人数
F……………階の合計
F1…………いちばん上のフロアか？を調べる
F2…………階（1つの面の中）
X，Y………MANの座標
PM…………MANの形
A……………モンスターの座標X
MF…………床の数
F$( )……床のパターン
T……………スティックの値
P……………VPEEKの値
JV…………ジャンプするか、移動か
J、I………FOR～NEXT用
R……………ボーナス得点

プログラムリスト

```
10 REM ┌───────────────┐
20 REM │   CRAZY TOWER   │
30 REM │1987.4.7.MSX-BASIC.│
40 REM └───────────────┘
50 REM ● SHOKI(1) ●●●●●●●●●●●
60 SCREEN 1,0,0,,1:COLOR 15,1,1:WIDTH31:KEYOFF:DEFINT A-Z
70 CLEAR 1000 : H=0
80 LOCATE 8,10:PRINT "15ﾋﾞｮｳﾎﾄﾞ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ。"
90 GOSUB 1440:GOSUB 1890
100 REM ● SHOKI(2) ●●●●●●●●●●
110 A$(1)="05C32":B$(1)="06D32":A$(2)="05D32":B$(2)="06E32"
120 GOSUB1280:CLS:GOSUB 2010
130 REM ● SHOKI(3) ●●●●●●●●●●
140 S=0:M=1:MA=4
150 F=1:F1=6:F2=F
160 REM ● MAKE SCREEN ●●●●●●
170 CLS:LOCATE 0,0:PRINT"*******< CRAZY TOWER >*********"
180 PRINT "(SCORE        ¦HI-SCORE        )"
```

‼さんへ。a sonyがわからないといっていましたが、あれはソニー製品のことをさしているのです。固有名詞ではないので、aがつくのです。(埼玉県　ベータのほうが性能がいい) ‼そうでしたか。どうもありがとう。●ウソみたいなほんとの話。「にぎり、シャリぬきでねーっ」と、父の友人が寿司屋でいいました。シャリはわさびのことと思っていたんですネ――実話です。(長崎県　メタルスライム) ‼大誤解ってやつだな。おどろいた。

```
190 PRINT "(ROUND     | FLOOR    | LEFT    )"
200 FOR I=1 TO 5
210  PRINT "ﾀﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾀ"
220  PRINT "ﾀ                            ┴ ﾀ"
230  PRINT "ﾀ                              ﾀ"
240  PRINT "ﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀ"
250 NEXT
260 PRINT "ﾀﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾀ";
270 REM ● START ●●●●●●●●●●●●
280 GOSUB 1370:GOSUB 2350
290 X=1:Y=25-4*F2:PM=1:A=232
300 PUT SPRITE1,(X*8+8,Y*8),11,PM
310  PUT SPRITE3,(A,Y*8-8),3,3
320 FOR I=1 TO 28
330  LOCATE 1,22-F2*4+4:PRINT MID$(F$(F2),1,I)
340 NEXT : SPRITE ON:ON SPRITE GOSUB 660
350 IF PLAY(0)=-1 THEN 350
360 REM ◆ MAIN ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
370 MF=LEN(F$(F2))
380 FOR L=1 TO MF
390  T=STICK(0)
400  IF T=7 AND X>2 THEN PLAY "O4A32","O4B32":V=-2
410  IF T=0 THEN V=-1
420  IF X+V<=0 THEN V=0
430  P=VPEEK(6144+(Y+1)*32+X+1)
440  IF P=ASC("ｹ") THEN 590
450  X=X+V
460  PUT SPRITE1,(X*8+8,Y*8),11,PM
470  IF X=>26 THEN 870
480  :
490  LOCATE 1,22-F2*4+4:PRINT MID$(F$(F2)+F$(F2),L,28)
500  IF T=3 AND X<28 THEN JV=0:GOSUB 690:GOSUB 770
510  IF STRIG(0)=-1 THEN JV=1:GOSUB 750
520  P=VPEEK(6144+(Y+1)*32+X+1)
530  IF P=ASC(" ") THEN 590
540  :
550  A=A-10:IF A<-10 THEN A=240
560  PUT SPRITE3,(A,Y*8-8),3,3
570 NEXT L
580 GOTO 380
590 REM ● おちた! ●●●●●●●●●●●●●
600 PLAY "O1L22FDC1"
610 FOR I=1 TO 8
620  PUT SPRITE1,(X*8+8,Y*8+I),11,PM
630 NEXT I
640 MA=MA-1:GOSUB 1370:IF MA=0 THEN 1010
650 FOR I=1 TO 1100:NEXT:GOTO 270
660 REM ● ぶつかった! ●●●●●●●●●●
670 SPRITE OFF:PLAY "O3A4L20GF"
680 FOR I=1 TO 800:NEXT:GOTO 610
690 REM ● みぎいどう ●●●●●●●●●●
700 IF PM=1 THEN PM=2:GOTO 720
710 PM=1
720 PLAY A$(PM),B$(PM)
730 S=S+1:LOCATE 6,1:PRINT S
740 RETURN
750 REM ● JUMP & MOVE ●●●●●●
760 PLAY "O3F32O5F32","O4G32O6G32","O6E16"
770 IF JV=0 THEN 840
780 FOR I=1 TO 8
790 PUT SPRITE1,(X*8+8+I,Y*8-I),11,1:NEXT:X=X+1:Y=Y-1
800 FOR I=1 TO 8
810 PUT SPRITE1,(X*8+8+I,Y*8),11,1:NEXT:X=X+JV
820 FOR I=1 TO 8
830 PUT SPRITE1,(X*8+8+I,Y*8+I),11,1:NEXT:X=X+1:Y=Y+1:GOTO 860
840 FOR I=1 TO 8
850 PUT SPRITE1,(X*8+8+I,Y*8),11,1:NEXT:X=X+1
860 RETURN
870 REM ● うえにあがる ●●●●●●●●●●
880 PUT SPRITE3,(256,200),13,3
890 FOR I=1 TO 6:PLAY "O6G32O7C32":NEXT
900 LOCATE 27,Y-1:PRINT "|"
910 PUT SPRITE1,(27*8+8,Y*8),11,PM
920 FOR I=1 TO 824:NEXT
930 FOR I=27 TO 1 STEP -1
```

PC-9801というやつは金くい虫ですね。バイト禁止の学校なので、ソフトもロクに買えません。98のビジネスソフトの額はなんだ！　なんと100万円をこえるものをオレは見たゾ。バックアップなしで今の98の世界はあっただろうか？　あらためてコピーツールの必要性を感じてしまう。やはり子どもが手を出す世界ではなかった。(愛知県深谷勇夫) ‼バックアップなしではアップアップ、っていうおそるべき世界なんだろうね。

```
940  R=INT(RND(1)*95)+1
950  PLAY "L32N=R;"
960 LOCATE I,Y-1:PRINT"| "
970 PUT SPRITE1,(I*8+8,Y*8),11,PM
980 S=S+10:GOSUB 1370
990 NEXT
1000 FOR I=1 TO 999:NEXT
1010 F2=F2+1:F=F+1:IF F=F1 THEN 1170
1020 LOCATE 1,Y-1:PRINT " "
1030 GOTO 270
1040 REM ● GAME OVER ●●●●●●●
1050 FOR I=1 TO 678:NEXT:GOSUB 2230
1060 PUT SPRITE1,(0,208),11,1
1070 LOCATE 1,8:PRINT "┌──────────────────────────┐"
1080 LOCATE 1,9:PRINT "|┌─┐┌─┐┌┬┐┌─┐  ┌┬┐┬┌─┐┌─┐|"
1090 LOCATE1,10:PRINT "|| ┬├─┤│││├┤   │││┘├┤ ├┬┘|"
1100 LOCATE1,11:PRINT "|└─┴┴ ┴┴ ┴└─┘  └─┘└ └─┘┴└┘|"
1110 LOCATE1,12:PRINT "|                          |"
1120 LOCATE1,13:PRINT "|     PUSH (RETURN) KEY!   |"
1130 LOCATE1,14:PRINT "└──────────────────────────┘"
1140 IF S>H THEN H=S
1150 IF INKEY$<>"" THEN 1150
1160 IF INKEY$=CHR$(13) THEN BEEP:GOTO 130 ELSE 1160
1170 REM ● 1めんClear ●●●●●●●●
1180 FOR I=1 TO 800:NEXT
1190 PUT SPRITE1,(0,208),11,1
1200 CLS:LOCATE0,0:PRINT"ﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀ"
1210 FOR I=1 TO 21:LOCATE 0,I:PRINT "ﾀ                              ﾀ"::NEXT
1220 LOCATE0,22:PRINT"ﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀ"
1230 LOCATE 11,9:PRINT "Go next!"
1240 R=INT((RND(1)*100)+1)*20
1250 LOCATE 10,11:PRINT "Bonus";R:FOR I=1 TO 250:NEXT:GOSUB 2400
1260 F1=F1+5:M=M+1:F2=1:S=S+R
1270 GOSUB 1280:GOTO 160
1280 REM ● ゆかのﾊﾟﾀｰﾝﾂﾞくり ●●●●
1290 A$="  ":B$="ｸ"
1300 FOR I=1 TO 5
1310  F$(I)="ｸｸｸｸｸｸｸｸ"
1320  FOR J=1 TO 20
1330   F$(I)=F$(I)+A$+B$
1340   IF RND(1)*10+M<7 THEN F$(I)=F$(I)+B$:GOTO 1340
1350  NEXT J
1360 NEXT I:RETURN
1370 REM ● SCOREなど Print ●●●
1380 LOCATE 6 ,1:PRINT S
1390 LOCATE 22,1:PRINT H
1400 LOCATE 6 ,2:PRINT M
1410 LOCATE 17,2:PRINT F
1420 LOCATE 26,2:PRINT MA
1430 RETURN
1440 REM ● CHARACTER ●●●●●●●
1450 FOR I=1 TO 34
1460  READ C$:C=ASC(C$)
1470  FOR J=0 TO 7
1480   READ A$:D=VAL("&h"+A$)
1490   VPOKE BASE(7)+C*8+J,D
1500  NEXT
1510  READ C1,C2,C3
1520  VPOKE&H2000+C1,C2*16+C3
1530 NEXT I:RETURN
1540 DATA ｸ,00,FE,92,BA,EE,BA,92,FE,23,07,1
1550 DATA ﾈ,00,FF,18,FF,81,FF,18,FF,25,08,9
1560 DATA ﾀ,00,F7,F7,F7,00,EF,EF,EF,24,08,9
1580 DATA A,FE,86,86,FE,86,F6,F6,00,08,15,1
1590 DATA C,FE,86,80,80,E0,E6,FE,00,08,15,1
1600 DATA D,FC,86,86,86,E6,E6,FC,00,08,15,1
1610 DATA E,FE,C0,C0,FC,E0,E0,FE,00,08,15,1
1620 DATA F,FE,C0,C0,FC,E0,E0,E0,00,08,15,1
1630 DATA H,86,86,86,FE,86,E6,E6,00,09,15,1
1640 DATA I,3C,18,18,18,18,18,3C,00,09,15,1
1650 DATA K,8C,8C,8C,FE,C6,C6,C6,00,09,15,1
1660 DATA L,C0,C0,C0,C0,F0,F0,FE,00,09,15,1
1670 DATA N,FC,86,86,86,C6,C6,C6,00,09,15,1
1680 DATA O,FE,86,86,86,C6,C6,FE,00,09,15,1
1690 DATA P,FE,86,86,FE,86,C0,C0,00,09,15,1
```

私は最近まで『九玉伝』のことを「くたま伝」と読んでいました。こんな私でも幸せになれるでしょうか？（札幌市　ミッキーまうす）‼もちろん、なれますよォ。それからネコババは英語でpocketといいます。覚えといてね。●‼さん、a sonyというのはソニーの製品という意味です。英語で固有名詞にaがつくと、～の製品とか、～のような人とかいう意味になるんです。（京都市　やむごとなし／16歳）‼教えてくれてありがとう。

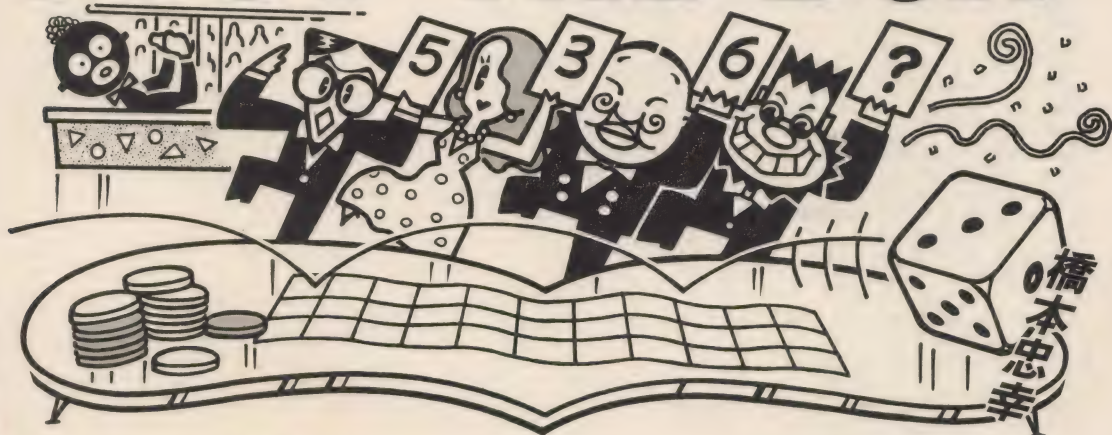
```
1700 DATA R,FE,86,86,FE,8C,C6,C6,ØØ,Ø9,15,1
1710 DATA S,FE,86,8Ø,FE,Ø6,C6,FE,ØØ,1Ø,15,1
1720 DATA T,FE,16,1Ø,1Ø,1Ø,1Ø,1Ø,ØØ,1Ø,15,1
1730 DATA U,86,86,86,C6,C6,C6,FE,ØØ,1Ø,15,1
1740 DATA W,92,92,92,92,D2,D2,FE,ØØ,1Ø,15,1
1750 DATA Y,E6,86,C6,FE,Ø6,86,FE,ØØ,11,15,1
1760 DATA Z,FE,86,Ø6,1E,6Ø,86,FE,ØØ,11,15,1
1770 DATA (,3C,6Ø,CØ,CØ,CØ,6Ø,3C,ØØ,Ø5,Ø5,1
1780 DATA ),FØ,18,ØC,ØC,ØC,18,FØ,ØØ,Ø5,Ø5,1
1790 DATA Ø,FE,C6,CE,D6,E6,C6,FE,ØØ,Ø6,1Ø,1
1800 DATA 1,18,38,38,18,18,18,3C,ØØ,Ø6,1Ø,1
1810 DATA 2,FE,Ø6,Ø6,FE,CØ,FØ,FE,ØØ,Ø6,1Ø,1
1820 DATA 3,FE,Ø6,Ø6,7E,Ø6,1E,FE,ØØ,Ø6,1Ø,1
1830 DATA 4,C6,C6,E6,FE,Ø6,Ø6,Ø6,ØØ,Ø6,1Ø,1
1840 DATA 5,FE,CØ,FØ,FE,Ø6,Ø6,FE,ØØ,Ø6,1Ø,1
1850 DATA 6,FE,CØ,CØ,FE,C6,E6,FE,ØØ,Ø6,1Ø,1
1860 DATA 7,FE,C6,Ø6,ØC,ØC,ØC,ØC,ØØ,Ø6,1Ø,1
1870 DATA 8,7C,64,64,FE,C2,C2,FE,ØØ,Ø7,1Ø,1
1880 DATA 9,FE,C6,C6,FE,Ø6,C6,FE,ØØ,Ø7,1Ø,1
1890 REM ● SPRITE ●●●●●●●●●●
1900 RESTORE 1980
1910 FOR J=1 TO 3
1920  FOR I=1 TO 8
1930   READ A$
1940   B$=B$+CHR$(VAL("&h"+A$))
1950  NEXT I
1960  SPRITE$(J)=B$:B$=""
1970 NEXT J :RETURN
1980 DATA 3C,24,3D,FF,BC,3D,E7,8Ø
1990 DATA 3C,24,BC,FF,3D,BC,E7,Ø1
2000 DATA 81,42,24,7E,99,BD,99,7E
2010 REM ● DEMO ●●●●●●●●●●●●
2020 LOCATE 16,1:PRINT"┌───────┐"
2030 LOCATE 16,2:PRINT"│C.TOWER│"
2040 LOCATE 16,3:PRINT"└┬─────┬┘"
2050 FOR I=4 TO 21 STEP 2
2060  LOCATE 16,I  :PRINT "ﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀ"
2070  LOCATE 16,I+1:PRINT "ﾀ ﾀ ﾀ ﾀ ﾀ
2080 NEXT
2090 LOCATE Ø,22:PRINT "ﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈ";
2100 FOR I=8 TO 142 STEP 8
2110  PLAY "O4C32R32","O5D32R32"
2120  IF PLAY(Ø)=-1 THEN 2120
2130  PM=INT(RND(1)*2)+1
2140  PUT SPRITE1,(I,168),11,PM
2150 NEXT
2160 PUT SPRITE1,(I,2Ø3),11,PM:GOSUB 2290
2170 LOCATE 2,4:PRINT "CRAZY TOWER"
2180 LOCATE 1,7:PRINT "for msx.1987."
2190 LOCATE 1,1Ø:PRINT "hit return key"
2200 IF INKEY$<>"" THEN 22ØØ
2210 IF INKEY$=CHR$(13) THEN BEEP:RETURN ELSE 221Ø
2220 REM ● MUSIC ●●●●●●●●●●●
2230 'げ-むお-ば-
2240 D1$="t11Øs Øm4ØØØo318foco3foco3foco3
2250 D2$="t11Øv15l16o5cdcob-ab-agfr16o5cr16fo4r16
2260 D3$="t11Øv12l16o5fco6co5afco6co5afco6co5af
2270 PLAY D1$,D2$,D3$
2280 RETURN
2290 'でもんすとれいしおん
2300 M1$="t11ØsØm7ØØØl16o5ega8aga8ao6co5b8bge8dea8a8g8edcdega8"
2310 M2$="t11ØsØm7ØØØl16oao5ce8ede8egf+8f+dob8abo5e8e8d8obagabo5de"
2320 M3$="sØm7ØØØt11Øl8o2r8ao3eo2ao3eo2go3do2go3fo2ao3eo2ao3eo2ao3ea
2330 PLAY M1$,M2$,M3$
2340 RETURN
2350 'はじまりはじまり
2360 S1$="t11Øo5v15l16a8r8gab-o6cd4."
2370 S2$="t11ØsØm5ØØØl8o2dadadad"
2380 PLAY S1$,S2$
2390 RETURN
2400 'ご- ねくすと 1めん くりぁ
2410 G1$="v15t11Øol16c8f4efgab-8f8d8b-8o5c8.ocd8e8f4."
2420 G2$="t11Øo3sØm5ØØØr8l16ar16aaar16ar16b-r16b-b-b-8b-8a8aag8oc8o3f4
2430 PLAY G1$,G2$:RETURN
2440 REM ● THE END ●●●●●●●●●
```

私はゲーム本を作ろうと思っとります。だれかスタッフになって！　ということで、やる気のある人求む！（福岡県福岡市早良区飯倉2-5-49-2　真子義朗）●ついにテレビの「めぞん……」の中の喫茶店なんかでよく流れるBGMが詰まったCDを発見したゾ。めぞんファンもそうでない人もみんなで、CINDYのLOVE LIFEをきこう。キティレコードです。（広島市チャーリー・コースケ）‼ちょっとアブナイレコード名でもある。

大勢でも楽しめる!
パーティー用ゲーム

MSX (VRAM64Kバイト以上)
オールBASIC

SHUT THE BOX

橋本忠幸

イラスト／今井雅巳

さて何人でやる?

このゲームは、1～6人用です。必要なものとしては、MSXパソコン、ディスプレイがあれば十分でしょう。

作り方は簡単で、長くお楽しみいただけるので、ぜひとも入力して遊んでください。

あっ、そうそう合わせ味としては、お菓子、ジュースなどがあればいっそう楽しくできることうけあいですよ。でもけっして、薬味としてイヤミなどは使用してはいけません！　これを守れば、なごやかな雰囲気のもとに、楽しい時を過ごすことができるでしょう。もしかしたら、トップを競い合っているときに、火花が散っているのが見られるかもしれませんよ。よーく観察してください。

それでは、さっそく作り方にかかりましょう。

プログラムについて

プログラムは、すべてBASICでできておりまして、ちょっと長めかな?と思うくらいです。ここは気合いを入れる唯一の場所ですから、多少苦労しても気合いで乗り切りましょう。

きちんと入力がすみましたら、あとでも楽しめますように保存をしてください。保存方法は、

SAVE "ファイル名" ⏎

で、ファイル名はなんでもけっこうですよ。

さーて遊び方は…

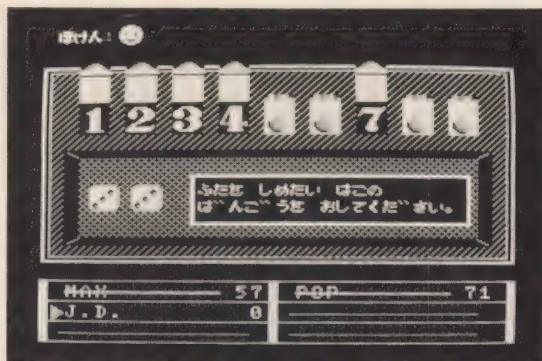
プログラムをロードし、RUNさせるといよいよゲームスタートです。

まず、プレイヤーの人数を入力してください。先に書いたとおり、6人まで遊べます。1人の場合は、コンピュータがお相手しますので、人が集まらなくてもだいじょうぶです。人数の入力を終えると、今度は名前の入力となります。何も入力しないでリターンキーを押してもだいじょうぶ！すごいですねェ。何と表示されるかは見てのお楽しみ。

さて、次は順番決めです。ルーレットが回転していますので、スペースキー押して止めてください。数の大きい順に、順番が決まります。1人の場合は、コンピュータとジャンケンを行って先攻、後攻を決めます。

ルールはいたって簡単！　さいころを2つふって、その目によって、1～9の数字が書かれた箱を閉じて、閉じられなかった箱の数字を足して勝敗を決めるのです。

キー操作は、さいころをふるのと、止めるのにスペースをそれぞれ1回ずつ押すだけです。簡単でしょ?

さて、箱の閉め方ですが、さいころをふって3と5が出たとすると、3と5の箱の2つ、または8の箱を1つ閉めることができます。それぞれ数字を入力してください。2

こんな感じになりますね、ハイ。

シミュレーションゲームでは『三国志』がはやっているようですので、アドバイスを1つ。やはり『三国志』をやるには、吉川英治文庫の『三国志』1～8巻（各540円）を読んでみなくては（私は講談社のまわし者ではけっしてない！）。(神奈川県　臥竜&鳳雛) ●『くりいむレモン』で最初のロボットが出てくるところから先に進めません。解いた人がいたら、お便りください。(茨城県笠間市下市毛877　薗部光蔵／16歳)

つのサイコロの目が同じときは、たとえば4と4が出たとしますと、8の箱または4の箱を閉じることができます。そのうえ失敗を1回免除される保険がつきます。失敗とは箱が閉じられなくなることです。失敗をすると、その時点で開いている箱の数字を足してスコアとなります。スコアが46以上になった人は失格となり、最後まで残った人が優勝となるわけです。全員失格の場合、スコアで優勝を決めます。その場合、同点の人がいたら、順番の先の人が優勝となります。

特殊なルールとしては、全部箱を閉めるとパーフェクト賞として、それまでのスコアを0にしてくれます。

また、開いている箱の数字の合計が6以下のときに、ふるさいころを1つにできます。ルールとしては以上です。さァ、人を集めて楽しくやりましょう。

プログラムリスト

```
10 ' ────────────────────────
20 '  Shut the BOX
30 '      MSX2 RAM64K VRAM64K/128K
40 '                      1987 Apr.
50 ' ────────────────────────
100 ' ───── opening
110 GOSUB 2500
120 GOSUB 2000
130 GOSUB 3500
140 FOR I=0 TO INT(RND(-TIME)*99)+1:A=RND(1):B=RND(-TIME):NEXT:IF A>.5 THEN 140
200 ' ──────────
210 '  main routine
220 ' ──────────
230 L=PLN:P=0
240 P=(P=PLN)*PLN+P+1:IF P=1 AND L=1 THEN 500
250 IF PSC(P)>45 THEN PSC(P)=PSC(P)+50:GOTO 240
300 DCE=2:HLP=0:TTL=45:Z=0:GOSUB 1600
310 FOR NUM=1 TO 9:ON BOX(NUM) GOSUB 1800:NEXT
320 LINE(PX(P)-8,PY(P))-(PX(P)-2,PY(P)+4),7:LINE-(PX(P)-8,PY(P)+8),7
330 LINE-(PX(P)-8,PY(P)),7:PAINT(PX(P)-4,PY(P)+4),7,7
340 IF COP(P)=1 THEN 700
350 N$=NAM$(P)+" さん":N1$=SPACE$(6)+"の ば んで す.":GOSUB 1700
360 IF STRIG(0)=0 THEN 360
370 EE=1:GOSUB 1750:GOSUB 1000:IF Z THEN PSC(P)=PSC(P)+TTL:GOTO 450
380 IF TTL=0 THEN PSC(P)=0:GOTO 450
390 IF TTL>6 OR DCE=1 THEN 360
400 N$="サイコロを ひとつにしますか?":N1$="する・・'y' しない・・'n'":GOSUB 1700
410 IF INKEY$<>"" THEN 410
420 A$-INKEY$:IF A$-"" THEN 420
430 IF A$="y"ORA$="Y" THEN DCE=1
440 GOTO 370
450 GOSUB 3800
460 IF PSC(P)>45 THEN LINE(PX(P)-1,PY(P)+3)-STEP(80,1),7,BF:L=L-1
470 LINE(PX(P)-8,PY(P))-(PX(P)-2,PY(P)+8),0,BF:EE=1:GOSUB 1750
480 FOR I=0 TO 999:NEXT:IF L>0 THEN 240
500 ' ───── game over
510 DATA 193,0,226,0,255,0,0,56,16,16,16,103,94,0
520 GOSUB 1750:FOR I=0 TO 2:RESTORE 510:FOR J=0 TO 13:READ A:SOUND J,A:NEXT:FOR
J=0 TO 999:NEXT J,I
530 J=99:K=0:FOR I=1 TO PLN:IF PSC(I)<J THEN J=PSC(I):K=I
540 NEXT:N$=NAM$(K)+"さんの かち!":IF COP(K) THEN N$="わたしの かちで す!"
550 N1$=" もういちど やりますか?":GOSUB 1700
560 IF INKEY$<>"" THEN 560
570 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 570
580 IF A$<>"y"ANDA$<>"Y" THEN SCREEN 1:PRINT"おつかれさま....":SETBEEP 1,4:END
590 R=0:N$="じゅんば んを かえますか?":GOSUB 1700
600 IF INKEY$<>"" THEN 600
610 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 610
620 IF A$<>"y" AND A$<>"Y" THEN R=1
630 FOR I=1 TO PLN:PSC(I)=0:NEXT:EE=1:GOSUB 1750:GOSUB 3730:IF R=1 THEN 230
640 IF PLN=2 THEN SWAP COP(1),COP(2):SWAP NAM$(1),NAM$(2):R=1:GOTO 630
650 FOR I=1 TO PLN:BEEP:BEEP:N$=NAM$(I)+" さん":N1$="  よろしく ど うぞ !!":GOSUB 1700
660 A=INT(RND(-TIME)*99):PRESET(PX(I)+80,PY(I)):PRINT#1,USING"###";A:IF STRIG(0)
=0 THEN 660
670 PSC(I)=A:NEXT:GOSUB 2760:R=1:GOTO 630
700 ' ───── computer play
710 BEEP:N$="わたしの ば んで す.":GOSUB 1700
720 FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOSUB 1750
730 GOSUB 1000:IF Z THEN PSC(P)=PSC(P)+TTL:GOTO 450
740 IF TTL=0 THEN PSC(P)=0:GOTO 450
750 IF TTL<5 AND DCE=2 THEN DCE=1
760 GOTO 730
```

リスト続く

```
770 IF K THEN 810
780 IF Z=Ø THEN N$=M1$(FNR(3))
790 IF Z=1 THEN N$=M2$(FNR(5)):N1$="     "+M3$(FNR(3))
800 GOSUB 17ØØ:FOR I=Ø TO 5ØØØ:NEXT:EE=1:GOSUB 175Ø:RETURN
810 GOSUB 88Ø:N$=M4$(FNR(3)):GOSUB 17ØØ:FOR I=Ø TO 1ØØØ:NEXT
820 KY=(KY=9)*9+KY+1:GOSUB 145Ø:IF K=3 THEN 82Ø
830 N1$=" "+STR$(KY):A$=N1$:GOSUB 172Ø:S=S-KY:TTL=TTL-KY:NUM=KY:GOSUB 19ØØ:IF DI
C(1)=DIC(2) THEN S=Ø
840 IF S>Ø THEN KY=S:N1$=A$+" と"+STR$(KY):A$=N1$:GOSUB 172Ø:TTL=TTL-KY:NUM=KY:GO
SUB 19ØØ
850 N1$=A$+"で すね.":GOSUB 172Ø
860 IF TTL=Ø THEN GOSUB 15ØØ
870 FOR I=Ø TO 5ØØØ:NEXT:EE=1:GOSUB 175Ø:RETURN
880 IF DIC(Ø)=>7 THEN KY=6:RETURN
890 IF DIC(Ø)=5 OR DIC(Ø)=6 THEN KY=Ø:RETURN
900 KY=FNR(9)-1:RETURN
1000 ' ——— dice sub
1010 BEEP:PLAY"v15s1Øm5ØØo418"
1020 IF COP(P)=1 THEN A=1 ELSE A=Ø
1030 FOR I=Ø TO 7:X=14Ø-I*16:Y=I*I*2
1040 COPY (X,Y)-STEP(4Ø,16),Ø TO (Ø,16Ø),1
1050 FOR J=Ø TO DCE-1
1060 R=FNR(6)
1070 COPY ((R-1)*16,2Ø)-STEP(15,15),1 TO (J*22+X,Y),Ø
1080 NEXT:GOSUB 119Ø:FOR T=Ø TO 4ØØ:NEXT:COPY (Ø,16Ø)-STEP(4Ø,16),1 TO (X,Y),Ø
1090 NEXT
1100 FOR I=8 TO 11:IF STRIG(Ø) THEN A=1
1110 FOR J=Ø TO DCE-1
1120 R=FNR(6):DIC(J+1)=R
1130 COPY ((R-1)*16,2Ø)-STEP(15,15),1 TO (J*22+28,98),Ø:NEXT
1140 GOSUB 119Ø:FOR T=Ø TO 4ØØ:NEXT
1150 NEXT:IF A=Ø THEN 11ØØ
1160 I=12:GOSUB 119Ø:IF DCE=1 THEN 12ØØ
1170 IF DIC(1)<>DIC(2) THEN 12ØØ
1180 HLP=HLP+1:GOSUB 16ØØ:PLAY"e":FOR I=Ø TO 1ØØØ:NEXT:GOTO 12ØØ
1190 PLAY"n5"+MID$(MM$,I+1,1)+";8":RETURN
1200 ' ——— shut the box
1210 IF DCE=2 THEN 125Ø
1220 DIC(2)=1Ø:DIC(Ø)=1Ø:S=DIC(1)
1230 K=1:IF BOX(DIC(1)) THEN DIC(1)=1Ø:K=Ø
1240 GOTO 128Ø
1250 S=DIC(1)+DIC(2):DIC(Ø)=S:K=2
1260 IF BOX(DIC(1))=1 OR BOX(DIC(2))=1 THEN DIC(1)=1Ø:DIC(2)=1Ø:K=K-1
1270 IF BOX(S) THEN DIC(Ø)=1Ø:K=K-1
1280 IF K=Ø THEN PLAY"c":HLP=HLP-1:GOSUB 16ØØ
1290 IF HLP<Ø THEN Z=1
1300 IF COP(P)=1 THEN 77Ø
1310 IF K THEN 135Ø
1320 IF HLP<Ø THEN N$="はい、 これで おしまい.":GOSUB 17ØØ:FOR I=Ø TO 2ØØØ:NEXT:RETURN
1330 IF HLP>Ø THEN N$="ほけんの のこりは":N1$="    あと"+STR$(HLP)+"コで す.":GOSUB 17ØØ:RETUR
N
1340 N$="もう あとが ないで すよ.":GOSUB 17ØØ:RETURN
1350 N$="ふたを しめたい はこの":N1$="ば んご うを おしてくだ さい.":A=Ø:GOSUB 17ØØ
1360 IF INKEY$<>"" THEN 136Ø
1370 A$=INPUT$(1):KY=INSTR("123456789",A$):IF KY=Ø THEN 137Ø
1380 IF BOX(KY) AND A<>KY THEN PLAY"l16afaf":A=KY:GOTO 137Ø
1390 GOSUB 145Ø:IF K=3 AND A<>KY THEN PLAY"l16gbgb":A=KY
1400 IF K=3 THEN 137Ø
1410 NUM=KY:GOSUB19ØØ:S=S-KY:TTL=TTL-KY:IF DIC(1)=DIC(2) THEN S=Ø
1420 DIC(K)=1Ø:DIC(Ø)=1Ø:IF S>Ø THEN A=KY:GOTO 137Ø
1430 IF TTL=Ø THEN GOSUB 15ØØ
1440 EE=1:GOSUB 175Ø:RETURN
1450 K=3:FOR I=Ø TO 2:IF DIC(I)=KY THEN K=I:I=2
1460 NEXT:RETURN
1500 ' ——— perfect sub
1510 BEEP:N$="やりました! パーフェクト!":N1$="スコアが Ø になります!":GOSUB 17ØØ
1520 A$="t2ØØo5s914m1ØØØØv15":PLAY A$,A$,A$:A$="cc8c8c2r4c+cc+cc8c8c2"
1530 B$="g1r4fefe1":C$="e1r4g+gg+g1":PLAY A$,B$,C$:FOR I=Ø TO 8ØØØ:NEXT
1540 RETURN
1600 ' ——— help sub
1610 PRESET(1Ø,4):PRINT#1,"ほけん:":LINE(42,Ø)-(255,2Ø),Ø,BF
1620 IF HLP>1Ø THEN HLP=1Ø
1630 IF HLP<=Ø THEN PRESET(42,4):PRINT#1,"なし":RETURN
1640 FOR I=Ø TO HLP-1:COPY (Ø,36)-(11,47),1 TO (I*14+42,1),Ø:NEXT
1650 RETURN
```

```
1700 ' ──── messege print sub
1710 LINE(80,92)-(225,122),,BF:LINE(82,94)-(223,120),0,BF
1720 PRESET(84,98):PRINT#1,N$:PRESET(84,108):PRINT#1,N1$
1730 N$="":N1$="":RETURN
1750 ' ──── messege erase
1760 IF EE THEN XX=0 ELSE XX=80
1770 COPY (XX,100)-(255,148),1 TO (XX,82),0:EE=0:RETURN
1800 ' ──── box open
1810 X=(NUM-1)*16:X1=(NUM-1)*24+22
1820 COPY (X,10)-STEP(15,9),1 TO (X1,58),0
1830 COPY (160,0)-STEP(15,23),1 TO (X1,34),0:FOR I=0 TO 200:NEXT
1840 COPY (X,0)-STEP(15,19),1 TO (X1,48),0:COPY (176,0)-STEP(15,23),1 TO (X1,24)
,0:GOSUB 1980
1850 BOX(NUM)=0:RETURN
1900 ' ──── box close
1910 X=(NUM-1)*16:X1=(NUM-1)*24+22
1920 COPY (X1,50)-STEP(15,9),1 TO (X1,24),0
1930 COPY (X,10)-STEP(15,9),1 TO (X1,58),0
1940 COPY (160,0)-STEP(15,23),1 TO (X1,34),0:FOR I=0 TO 200:NEXT
1950 COPY (X1,50)-STEP(15,19),1 TO (X1,24),0
1960 COPY (144,0)-STEP(15,23),1 TO (X1,44),0:GOSUB 1980
1970 BOX(NUM)=1:RETURN
1980 DATA 0,0,0,0,0,0,20,55,16,0,0,23,6,9
1990 RESTORE 1980:FOR I=0 TO 13:READ A:SOUND I,A:NEXT:RETURN
2000 ' ────────
2010 '  Initializer-1
2020 ' ────────
2030 SCREEN 5:COLOR 15,0,0:CLS:COPY (0,0)-(255,211),0 TO (0,0),1
2040 OPEN"GRP:"AS#1
2050 PRESET(20,50):PRINT#1,"しば らく おまちくだ さい."
2060 RESTORE 4040:FOR I=6 TO 13
2070 READ C$:R=VAL(MID$(C$,1,1)):G=VAL(MID$(C$,2,1)):B=VAL(MID$(C$,3,1))
2080 COLOR=(I,R,G,B):NEXT
2090 FOR I=0 TO 8
2100 PD=0:PD(0)=16:PD(1)=15:FOR J=2 TO 61
2110 READ D$:D=VAL("&H"+D$):PD(J)=D:NEXT
2120 COPY PD TO (I*16,3),1:NEXT
2130 FOR I=0 TO 5
2140 PD=0:PD(0)=16:PD(1)=16:FOR J=2 TO 65
2150 READ D$:D=VAL("&H"+D$):PD(J)=D:NEXT
2160 COPY PD TO (I*16,20),1:NEXT
2170 PD=0:PD(0)=16:PD(1)=3:FOR I=2 TO 13:READ D$:D=VAL("&H"+D$):PD(I)=D:NEXT
2180 COPY PD TO (144,0),1:PD=0:PD(0)=16:PD(1)=1:FOR I=2 TO 5:PD(I)=&H9999:NEXT
2190 FOR I=3 TO 12:COPY PD TO (144,I),1:NEXT:COPY PD TO (144,23),1
2200 PD=0:PD(0)=16:PD(1)=10:FOR I=2 TO 41:READ D$:D=VAL("&H"+D$):PD(I)=D:NEXT
2210 COPY PD TO (144,13),1
2220 PD=0:PD(0)=16:PD(1)=1:FOR I=2 TO 5:PD(I)=&H9999:NEXT
2230 FOR I=0 TO 11:COPY PD TO (160,I),1:NEXT
2240 PD=0:PD(0)=16:PD(1)=6:FOR I=2 TO 25:READ D$:D=VAL("&h"+D$):PD(I)=D:NEXT
2250 COPY PD TO (160,2),1:PD=0:PD=(0)=16:PD(1)=2:FOR I=2 TO9:PD(i)=&H8888:NEXT
2260 COPY PD TO (160,13),1:FOR I=16 TO 22 STEP 2:COPY PD TO (160,I),1:NEXT
2270 PD=0:PD(0)=16:PD(1)=4:FOR I=2 TO 17:READ D$:D=VAL("&H"+D$):PD(I)=D:NEXT
2280 COPY PD TO (176,0),1:PD=0:PD(0)=16:PD(1)=1:FOR I=2 TO 5:PD(I)=&H9999:NEXT
2290 FOR I=4 TO 23:IF I=7 THEN NEXT ELSE COPY PD TO (176,I),1:NEXT
2300 PD=0:PD(0)=12:PD(1)=12:FOR I=2 TO 37
2310 READ D$:D=VAL("&H"+D$):PD(I)=D:NEXT:COPY PD TO (0,36),1
2320 RESTORE 4970:FOR I=1 TO 3:READ M1$(I):NEXT:FOR I=1 TO 5:READ M2$(I):NEXT
2330 FOR I=1 TO 3:READ M3$(I):NEXT:FOR I=1 TO 3:READ M4$(I):NEXT
2340 RETURN
2500 ' ────────
2510 '  Initializer-2
2520 ' ────────
2530 SCREEN 1,0,0:WIDTH30:KEYOFF:CLS
2540 DEFINT A-Z:DEF FNR(X)=INT(RND(1)*X)+1
2550 DIM PD(97),BOX(12),NAM$(6),PSC(6),DIC(2),COP(6),PX(6),PY(6),M1$(3),M2$(5),M
3$(3),M4$(3)
2560 TTL=0:HLP=0:PLN=2:DCE=2
2570 MM$="597540245420 5":SET BEEP 2,4:FOR I=1 TO 6:COP(I)=0:NEXT
2580 LOCATE1,1:PRINT"なんにんて゛ フ゛レイ しますか? (1-6) ";
2590 A$=INPUT$(1):A=INSTR("123456",A$):IF A=0 THEN 2590
2600 IF A=1 THEN A$="ひとり":GOTO 2630
2610 IF A=2 THEN A$="ふたり":GOTO 2630
2620 A$=HEX$(A)+"にん"
2630 PLN=A:PRINT A$:LOCATE3,3:PRINT"おなまえを と゛うそ゛. (10もし゛まて゛)"
2640 FOR I=1 TO PLN
```

リスト続く

```
2650 A$="":LOCATE 2,I+4:PRINT I"ば んめの ひと";:INPUT A$:IF LEN(A$)>10 THEN LOCATE15,
I+4:PRINTSPC(200):GOTO 2650
2660 IF A$="" THEN A$="とくめいきぼ うの"+CHR$(&H40+I):LOCATE 15,I+4:PRINTA$
2670 NAM$(I)=A$:NEXT
2680 IF PLN=1 THEN 2830
2690 LOCATE 2,15:PRINT"じ ゅんば んを きめます."
2700 LOCATE 0,16:PRINT"1ば んめのひとから SPACEキーを おしてくだ さい."
2710 FOR I=1 TO PLN
2720 LOCATE 5,18:PRINTHEX$(I);"ば んめのひと ど うぞ ."：BEEP
2730 A=INT(RND(-TIME)*100):LOCATE 10,20:PRINTA:IF STRIG(0)=0 THEN 2730
2740 LOCATE26,I+4:PRINT A:PSC(I)=A
2750 NEXT:FOR I=0 TO 1000:NEXT:CLS:GOSUB 2760:GOTO 2810
2760 FOR I=1 TO PLN
2770 IF I=1 THEN NEXT
2780 FOR J=1 TO I
2790 IF PSC(I)>PSC(J) THEN SWAP PSC(I),PSC(J):SWAP NAM$(I),NAM$(J)
2800 NEXTJ,I:RETURN
2810 FOR I=1 TO PLN:PRINT HEX$(I);"ば んめのひと:";NAM$(I):NEXT
2820 GOTO 3000
2830 PLN=2:COP(2)=1:LOCATE 0,9:PRINT"わたしが  おあいていたします."
2840 NAM$(2)="えむえすえっくすつう":PRINT" わたしの なまえは'";NAM$(2);"'て す.":PRINT SPC(10);"よろしく
"

2850 LOCATE 5,14:PRINT"じ ゃんけんしましょう !"
2860 LOCATE 2,16:PRINT"<-:ぐ う  ^:ちょき  ->:ぱ あ":LOCATE 4,18:PRINT"じ ゃんけん"
2870 A=STICK(0):IF A=7 THEN A$="ぐ う":G=1:GOTO 2900
2880 IF A=1 THEN A$="ちょき":G=2:GOTO 2900
2890 IF A=3 THEN A$="ぱ あ":G=3 ELSE 2870
2900 C=INT(RND(-TIME)*3)+1:LOCATE 11,18:PRINT"ぽ ん"
2910 IF C=1 THEN B$="ぐ う":GOTO 2940
2920 IF C=2 THEN B$="ちょき":GOTO 2940
2930 B$="ぱ あ"
2940 LOCATE2,19:PRINT"わたし:";B$;SPC(8);"あなた:";A$:FOR I=0 TO 2000:NEXT
2950 IF C=G THEN LOCATE 4,18:PRINT" あいこて ";SPC(100):GOTO 2870
2960 IF ((C=1)*(G=3))+((C=2)*(G=1))+((C=3)*(G=2)) THEN A$="まけ":COP(2)=1:COP(1)=0
:GOTO 2980
2970 A$="かち":SWAP NAM$(1),NAM$(2):COP(1)=1:COP(2)=0
2980 FOR I=0 TO 2000:NEXT
2990 CLS:LOCATE 2,3:PRINT"わたしの ";A$;"て す."
3000 LOCATE 0,10:PRINT"それて は 'y' キーを おしてくだ さい"
3010 A$=INKEY$
3020 IF A$="は"ORA$="ハ" THEN BEEP:LOCATE 0,11:PRINT"かなロックを はず してくだ さい":GOTO 3010
3030 IF A$<>"Y"ANDA$<>"y" THEN 3010
3040 FOR I=1 TO PLN:PSC(I)=0:NEXT:RETURN
3500 ' ────────────
3510 '  Initializer-3
3520 ' ────────────
3530 CLS:RESTORE 4940:PD=0:PD(0)=4:PD(1)=4:FOR I=2 TO 5
3540 READ D$:D=VAL("&H"+D$):PD(I)=D:NEXT
3550 FOR Y=29 TO 137 STEP 4:COPY PD TO (6,Y),0:NEXT
3560 FOR X=10 TO 242 STEP 4:COPY (6,26)-(9,146),0 TO (X,26),0:NEXT
3570 LINE(6,29)-(246,141),8,B:LINE(3,27)-(249,143),8,B
3580 LINE(2,26)-(250,144),8,B:LINE(14,77)-(237,134),0,BF
3590 RESTORE 4930:PD=0:PD(0)=4:PD(1)=4:FOR I=2 TO 5:READ D$
3600 D=VAL("&H"+D$):PD(I)=D:NEXT
3610 FOR Y=82 TO 126 STEP 4:COPY PD TO (22,Y),0:NEXT
3620 FOR X=26 TO 226 STEP 4:COPY (22,82)-(25,130),0 TO (X,82),0:NEXT
3630 RESTORE 4950:FOR I=0 TO 3:READ V,W,X,Y:LINE(V,W)-(X,Y),8:NEXT
3640 FOR I=0 TO 8:COPY (144,0)-(159,23),1 TO (I*24+22,44),0:NEXT
3650 COPY(0,24)-(255,64),0 TO (0,50),1:COPY (0,82)-(255,130),0 TO (0,100),1
3660 FOR T=1 TO 9:NUM=T:GOSUB1800:NEXT
3670 LINE(1,155)-(5,191),5,BF:LINE(121,155)-(125,191),5,BF
3680 LINE(247,155)-(251,191),5,BF
3690 FOR I=155 TO 191 STEP 12:LINE(1,I)-(251,I),5:NEXT
3700 FOR I=0 TO 9:BOX(I)=0:NEXT:FOR I=10 TO 12:BOX(I)=10:NEXT
3710 RESTORE 4960:FOR I=1 TO 6
3720 READ PX(I),PY(I):NEXT
3730 FOR I=1 TO 6:PRESET(PX(I)-8,PY(I))
3740 IF NAM$(I)="" THEN LINE(PX(I)-4,PY(I)+4)-STEP(98,0),2:NEXT:RETURN
3750 A$=" @"+SPACE$(10-LEN(NAM$(I)))+"###":PRINT#1,USING A$;NAM$(I),PSC(I)
3760 NEXT
3780 RETURN
3800 PRESET(PX(P)+80,PY(P)):PRINT#1,USING"###";PSC(P):RETURN
4000 ' ────────────
4010 '     DATA
4020 ' ────────────
```

```
4030 ' ---- color set
4040 DATA 511,711,733,755,661,663,222,333
4050 ' ——— "1"
4060 DATA 0000,0000,F00F,0000,0000,0000,F0FF,0000,0000,FF00,F0FF,0000,0000,FFFF,
F0FF,0000
4070 DATA 0000,FF00,F0FF,0000,0000,FF00,F0FF,0000,0000,FF00,F0FF,0000,0000,FF00,
F0FF,0000
4080 DATA 0000,FF00,F0FF,0000,0000,FF00,F0FF,0000,0000,FF00,F0FF,0000,0000,FF00,
F0FF,0000
4090 DATA 0000,FF00,F0FF,0000,0000,FF00,F0FF,0000,0000,FFFF,FFFF,00F0
4100 ' ——— "2"
4110 DATA 0000,FF0F,F0FF,0000,0000,00FF,FFFF,00F0,0F00,00F0,FF0F,00FF,FF00,00FF,
FF00,F0FF
4120 DATA FF00,00FF,FF00,F0FF,FF00,00FF,FF00,F0FF,0F00,00F0,FF0F,00FF,0000,0000,
FFFF,00F0
4130 DATA 0000,0F00,00FF,0000,0000,FF00,0000,0000,0000,00FF,0000,0000,0F00,00F0,
0000,F000
4140 DATA FF00,FFFF,FFFF,F0FF,FF0F,FFFF,FFFF,00FF,FF0F,FFFF,FFFF,00F0
4150 ' ——— "3"
4160 DATA 0000,FF0F,F0FF,0000,0000,00F0,FFFF,00F0,FF00,00F0,FF0F,00FF,FF0F,00FF,
FF00,F0FF
4170 DATA FF0F,00FF,FF00,F0FF,FF0F,00FF,FF00,F0FF,FF00,00F0,FF0F,00FF,0000,0F00,
FFFF,00F0
4180 DATA 0000,0000,FF0F,00FF,FF00,00F0,FF00,F0FF,FF0F,00FF,FF00,F0FF,FF0F,00FF,
FF00,F0FF
4190 DATA FF0F,00F0,FF0F,00FF,FF00,00F0,FFFF,00F0,0000,FFFF,F0FF,0000
4200 ' ——— "4"
4210 DATA 0000,FF00,FFFF,0000,0000,FF0F,FFFF,0000,0000,FF0F,FFFF,0000,0000,FFF0,
FFFF,0000
4220 DATA 0000,FFF0,FFFF,0000,0F00,FF00,FFFF,0000,0F00,FF00,FFFF,0000,F000,FF00,
FFFF,0000
4230 DATA F000,FF00,FFFF,0000,000F,FF00,FFFF,F000,FF0F,FFFF,FFFF,F0FF,0000,FF00,
FFFF,F000
4240 DATA 0000,FF00,FFFF,0000,0000,FF00,FFFF,0000,0000,FF0F,FFFF,00F0
4250 ' ——— "5"
4260 DATA 0000,0000,0F00,00F0,FF00,FFFF,FFFF,0000,FF00,FFFF,F0FF,0000,F000,0000,
0000,0000
4270 DATA F000,0000,0000,0000,F000,FF0F,00FF,0000,FF00,00F0,FFFF,0000,F000,0000,
FF0F,00F0
4280 DATA 0000,0000,FF0F,00FF,FF00,0000,FF0F,00FF,FF0F,00F0,FF0F,00FF,FF0F,00F0,
FF0F,00FF
4290 DATA FF0F,00F0,FFFF,00F0,FF00,0F00,FFFF,0000,0F00,FFFF,00FF,0000
4300 ' ——— "6"
4310 DATA 0000,FF0F,FFFF,0000,0F00,FFFF,0F00,00F0,FF00,F0FF,FF00,00FF,FF00,00FF,
FF00,00FF
4320 DATA FF0F,00FF,0F00,00F0,FF0F,00FF,0000,0000,FF0F,00FF,0000,0000,FF0F,0FFF,
FFFF,00FF
4330 DATA FF0F,F0FF,FF0F,F0FF,FF0F,00FF,FF00,F0FF,FF0F,00FF,FF00,F0FF,FF00,00FF,
FF00,F0FF
4340 DATA FF00,00FF,FF00,00FF,0F00,F0FF,FF0F,00F0,0000,FF0F,F0FF,0000
4350 ' ——— "7"
4360 DATA 0000,0000,0000,F000,0F00,FFFF,FFFF,F0FF,0F00,FFFF,FFFF,00FF,FF00,FFFF,
FFFF,00F0
4370 DATA F000,0000,FF00,0000,000F,0000,FF0F,0000,0000,0000,F00F,0000,0000,0000,
F0FF,0000
4380 DATA 0000,0F00,00FF,0000,0000,0F00,00FF,0000,0000,FF00,00FF,0000,0000,FF00,
00FF,0000
4390 DATA 0000,FF0F,F0FF,0000,0000,FF0F,F0FF,0000,0000,FF00,00FF,0000
4400 ' ——— "8"
4410 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,FF0F,F0FF,0000,0F00,F0FF,FF0F,00F0,FF00,00FF,
FF00,00FF
4420 DATA FF0F,00FF,FF00,F0FF,FF0F,00FF,FF00,F0FF,FF00,F0FF,FF0F,00FF,0F00,FFFF,
FFFF,00F0
4430 DATA FF00,F0FF,FF0F,00FF,FF0F,00FF,FF00,F0FF,FF0F,00FF,FF00,F0FF,FF0F,00FF,
FF00,F0FF
4440 DATA FF00,00FF,FF00,00FF,0F00,F0FF,FF0F,00F0,0000,FF0F,F0FF,0000
4450 ' ——— "9"
4460 DATA 0000,FF0F,F0FF,0000,0F00,F0FF,FF0F,00F0,FF00,00FF,FF00,00FF,FF0F,00FF,
FF00,F0FF
4470 DATA FF0F,00FF,FF00,F0FF,FF0F,00FF,FF00,F0FF,FF00,F0FF,FF0F,F0FF,0000,FFFF,
FFF0,F0FF
4480 DATA 0000,0000,FF00,F0FF,0000,0000,FF00,F0FF,0F00,00FF,FF00,F0FF,FF00,F0FF,
FF00,00FF
4490 DATA FF00,F0FF,FF00,00F0,0F00,00FF,FF0F,0000,0000,FFFF,00FF,0000
4500 ' ——— DICE "1"
```

リスト続く

```
4510 DATA DD00,DDDD,DDDD,D0DD,EE0E,EEEE,EEEE,0DEE,FFFF,FFFF,FFFF,EDFF,FFFF,FFFF,
FFFF,EDFF
4520 DATA FFFF,FFFF,FFFF,EDFF,FFFF,66F6,FF6F,EDFF,FFFF,6666,FF77,EDFF,F6FF,6766,
7F77,EDFF
4530 DATA F6FF,7766,7F77,EDFF,F6FF,7767,7F7F,EDFF,F6FF,7777,7FFF,EDFF,FFFF,7777,
FF77,EDFF
4540 DATA FFFF,77F7,FF7F,EDFF,FFFF,FFFF,FFFF,EDFF,FFFF,FFFF,FFFF,E0FF,FF0F,FFFF,
FFFF,00FF
4550 ' ─── DICE "2"
4560 DATA DD00,DDDD,DDDD,D0DD,EE0E,EEEE,EEEE,0DEE,FFFF,FFFF,FFFF,EDFF,FFFF,FFFF,
00F0,EDFF
4570 DATA FFFF,FFFF,0000,ED0F,FFFF,FFFF,0F00,ED0F,FFFF,FFFF,FF00,ED0F,FFFF,FFFF,
00F0,EDFF
4580 DATA FFFF,FFFF,FFFF,EDFF,FFFF,FFFF,FFFF,EDFF,00FF,FF0F,FFFF,EDFF,00F0,FF00,
FFFF,EDFF
4590 DATA 00F0,FFF0,FFFF,EDFF,0FF0,FFF0,FFFF,EDFF,00FF,FF0F,FFFF,E0FF,FF0F,FFFF,
FFFF,00FF
4600 ' ─── DICE "3"
4610 DATA DD00,DDDD,DDDD,D0DD,EE0E,EEEE,EEEE,0DEE,FFFF,FFFF,FFFF,EDFF,FFFF,FFFF,
00FF,EDFF
4620 DATA FFFF,FFFF,00F0,ED0F,FFFF,FFFF,0FF0,ED0F,FFFF,FFFF,00FF,EDFF,FFFF,00FF,
FFFF,EDFF
4630 DATA FFFF,00F0,FF0F,EDFF,FFFF,0FF0,FF0F,EDFF,FFFF,00FF,FFFF,EDFF,00FF,FFFF,
FFFF,EDFF
4640 DATA 00F0,FF0F,FFFF,EDFF,0FF0,FF0F,FFFF,EDFF,00FF,FFFF,FFFF,E0FF,FF0F,FFFF,
FFFF,00FF
4650 ' ─── DICE "4"
4660 DATA DD00,DDDD,DDDD,D0DD,EE0E,EEEE,EEEE,0DEE,FFFF,FFFF,FFFF,EDFF,00FF,FF0F,
00F0,EDFF
4670 DATA 00F0,FF00,0000,ED0F,00F0,FFF0,0F00,ED0F,0FF0,FFF0,FF00,ED0F,00FF,FF0F,
00F0,EDFF
4680 DATA FFFF,FFFF,FFFF,EDFF,FFFF,FFFF,FFFF,EDFF,00FF,FF0F,00F0,EDFF,00F0,FF00,
0000,ED0F
4690 DATA 00F0,FFF0,0F00,ED0F,0FF0,FFF0,FF00,ED0F,00FF,FF0F,00F0,E0FF,FF0F,FFFF,
FFFF,00FF
4700 ' ─── DICE "5"
4710 DATA DD00,DDDD,DDDD,D0DD,EE0E,EEEE,EEEE,0DEE,FFFF,FFFF,FFFF,EDFF,00FF,FFFF,
00FF,EDFF
4720 DATA 00F0,FF0F,00F0,ED0F,0FF0,FF0F,0FF0,ED0F,00FF,FFFF,00FF,EDFF,FFFF,00FF,
FFFF,EDFF
4730 DATA FFFF,00F0,FF0F,EDFF,FFFF,0FF0,FF0F,EDFF,FFFF,00FF,FFFF,EDFF,00FF,FFFF,
00FF,EDFF
4740 DATA 00F0,FF0F,00F0,ED0F,0FF0,FF0F,0FF0,ED0F,00FF,FFFF,00FF,E0FF,FF0F,FFFF,
FFFF,00FF
4750 ' ─── DICE "6"
4760 DATA DD00,DDDD,DDDD,D0DD,EE0E,EEEE,EEEE,0DEE,00FF,FFFF,00FF,EDFF,00F0,FF0F,
00F0,ED0F
4770 DATA 0FF0,FF0F,0FF0,ED0F,00FF,FFFF,00FF,EDFF,FFFF,FFFF,FFFF,EDFF,00FF,FFFF,
00FF,EDFF
4780 DATA 00F0,FF0F,00F0,ED0F,0FF0,FF0F,0FF0,ED0F,00FF,FFFF,00FF,EDFF,FFFF,FFFF,
FFFF,EDFF
4790 DATA 00FF,FFFF,00FF,EDFF,00F0,FF0F,00F0,ED0F,0FF0,FF0F,0FF0,E00F,000F,FFFF,
00FF,00FF
4800 ' ─── CAP close
4810 DATA EF00,DDFC,EFDD,00CC,EF00,CDFC,EFDD,00CC,EF99,CDFC,EFDD,99CC
4820 DATA 9999,DD9D,D9DD,9999,9999,DDDD,DDDE,9999,9D99,DDDD,EEDF,99D9
4830 DATA 0D99,DDDD,FEDD,99ED,0C99,DDDD,DFDD,99ED,0C99,DDDD,DFDD,99ED,0C99,DDCD,
DEDD,99DD
4840 DATA 9099,DDCC,DDDD,99D9,9999,CC0C,DDDD,9999,9999,0090,D90D,9999
4850 ' ─── CAP on the way close/open
4860 DATA 9999,CC99,99ED,9999,9999,CDCC,EEFF,9999,9C99,DDCD,FEDF,99E9
4870 DATA CC99,DDDD,FEDD,99EE,9C99,DDCD,FEDD,99E9,9999,DDCC,DDDD,9999
4880 ' ─── CAP open
4890 DATA 0000,DD00,00DD,0000,0000,DDDD,DDFE,0000,0D00,DDDD,FDDF,00D0,DD00,DDDD,
FFDD,00ED
4900 ' ─── Smile mark
4910 DATA 0000,AAAA,0000,AA00,AAAA,00AA,AA0A,AAAA,A0AA,AA0A,AAAA,A0AA,A0AA,AAAA,
AA0A,A0AA,AAAA,AA0A
4920 DATA AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,A00A,AAAA,A00A,AA0A,0000,A0AA,AA00,AAAA,
00AA,0000,AAAA,0000
4930 DATA 0808,8000,0808,0080
4940 DATA 0008,0080,0800,8000
4950 DATA 16,78,21,81,16,133,22,130,235,78,230,81,235,133,229,130
4960 DATA 16,158,136,158,16,170,136,170,16,182,136,182
4970 DATA "これからですよ.","まだまだまけませんよ.","ひゃーっ !","びぼっ !","がびーん","しえーっ","あらら"
4980 DATA "げっ","おわっちゃった !","そんな...","ドッカーン !!","えーと・・・","うーんと・・・","それじゃ"
```

X1シリーズ

Hu-BASIC

急がば回れ!? FAIRY救出作戦

「FAIRY!」（フェアリー）

ジョイスティック対応

菰田（こもだ）英和

協力/菰田貢史

イラスト／加藤真澄

さて、今回の任務は…

君の今回の任務は、FAIRY救出だ。楽にできるとは思わないほうがいいぞ。なにせ、化け物が相手みたいだからな。

でも、君ならやれるとみんな思っているから、期待にこたえるようにがんばってくれ。ところで、1カ月の休養はどうだった？　えっ？　休みたくなんかなかったって？　フッ、当然だろう。こっちとしても君がいなくて困っていたところさ。それじゃーな！　幸運を祈（いの）る。

遊び方

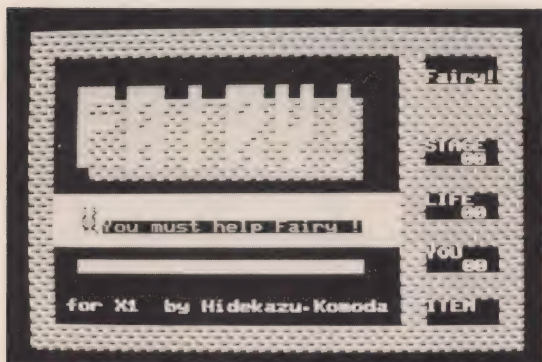
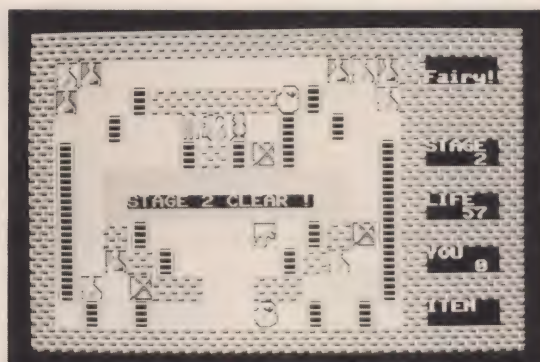
主人公をテンキーの[8][2][4][6]またはジョイスティックで操作し、FAIRYを助けると面クリアとなります。

主なルールと注意点は以上のとおり。

●スペースキー（トリガー）を押（お）すと、主人公は上に手を上げます。そのとき、上にアイテムがあって、自分が何も持っていないときは、そのアイテムをとります。また、上に何もなく、アイテムを持っているときには、そのアイテムを上に置きます。ちなみに、アイテムは1つしか持てません。

●主人公は1つ移動するごとにライフが1減り、スペースキー（トリガー）を押（お）して手を上げると、1回につきライフが5減ります。下に落ちるときには減りません。

●赤い薬をとるとライフがふえ、青い薬をとるとライフが減ります。薬は、とってもアイテムを持ったことにはならず、すぐ消えますが、アイテムを持っているときにはとれません。

●アイテムのカギを、そのカギと同じ色のドアの真横に置

フェアリーを助けるわけだ。

2面をクリアーの図。

くと、ドアが開き、ドアとカギは消えます。

●アイテムの十字架は、ゴーストの真上に置くと、ゴーストを消すことができます。そのとき十字架もいっしょに消えます。また、ゴーストを殺すと全体の動きが速くなります。

●主人公は、アイテムやゴーストなどの上も歩けます。

●上から下に落るときでも、スペースキー(トリガー)を押せば、アイテムをとったり置いたりできます。

●ライフが0になるか、ゴーストに当たると主人公は死にます。全員死ぬとゲームオーバーです。なお、コンティニューは8回までOKです。

●失敗して自殺したいときは、スペースキー(トリガー)を押し続けてライフを0にしてください。

●21ステージをクリアすると、エンディングが見られます。

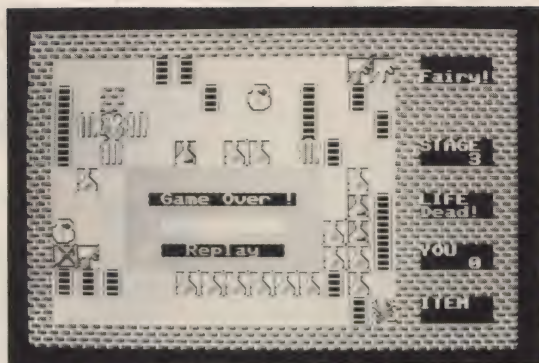
プログラムについて

このプログラムは、BASIC 2本から成っていて、1本目がPCG定義、2本目がメインプログラムとなっています。1本目のファイル名はなんでもけっこうですが、2本目のファイル名は“MAIN”としてください。

実行方法は、1本目のプログラムをLOADし、RUNさせれば、メインプログラムを自動的に読みこんでゲームスタートとなります。

ところで、入力するときの注意としては、400~460行のPRINT文の中は“{ }”(中カッコ)ですから、見まちがいのないように。

●主な変数

GX, GY ………主人公の座標
X1, Y1 ………主人公の移動するときの座標
SX, SY ………主人公のステージスタート時の座標
GM………………主人公が持っているアイテム
TX(0), TY(0)…ゴーストの座標
TX(1), TY(1)…ゴーストの座標
X2 ………………ゴーストの移動するときの座標
TI(0), TI(1) …ゴーストの向き、死んでしまったか
FX, FY ………フェアリーの座標
FI ………………フェアリーの形

ライフがなくなったもんね。

ST ………………テンキー(ジョイスティック)の押したところ
SS ………………ステージ
LI ………………ライフ
YO ………………主人公の残り
CK ………………コンティニューの回数
DA(X, Y) ……今のステージのパターン。(X, Y)は座標
GP$(,) ………主人公のキャラ
TP$( ) ………ゴーストのキャラ
FP$( ) ………フェアリーのキャラ
BP$( ) ………カベやアイテムなどのキャラ

最後に

どうだったかな? エンディングは見られたかな? けっこうシビアな面があるからね。たとえば、青い薬とらないと進めないところがあったり、わざわざ1人死なないと、クリアできない面があったりという感じだね。

ところでX1ユーザのなかには、プログラム作りに光るものが多いのに、肝心のアイデアを軽視する人がいるんだ。これだけ思っていることを具体化できる力があるのにと、ため息ばかりついてるんだぞ。まずアイデアだからね。

〈参考にしたもの〉

「ナムコビデオゲーム・ミュージックプログラム大全集」(電波新聞社)

リスト1

```
10 REM ***************************************************************
20 REM *                                                             *
30 REM *          「 F A I R Y ! 」    ( 1 )     P C G                *
40 REM *                                                             *
50 REM *          for SHARP X1        by Hidekazu.Komoda             *
60 REM *                                (& Koushi.Komoda)    1987年3月30日(月)   *
70 REM *                                                             *
80 REM ***************************************************************
90 REM
100 INIT:CLS4:WIDTH 40:LOCATE 10,15:PRINT"Now setting PCG "
110 GOSUB 140:CGEN 1:  LOCATE 10,15:PRINT"Now setting PCG "
120 GOSUB 180:         LOCATE 10,15:PRINT"Now loading MAIN":RUN"MAIN"
130 REM
140 DEFINT A-Z:FOR I=&H20 TO &H7A:A$=LEFT$(CGPAT$(I),8):B$=""
```

```
150 FOR J=1 TO 8:A=ASC(MID$(A$,J,1)):B=A OR (A*2) MOD 256:B$=B$+CHR$(B):NEXT
160 DEFCHR$(I)=B$+B$+B$:NEXT:RETURN
170 REM
180 DEFCHR$(123)=HEXCHR$("CC993366CC9933663366CC993366CC993366CC993366CC99")
190 DEFCHR$(124)=HEXCHR$("FF808080FF080808FFFFFEF0FFFFEF0FFF808080FF080808")
200 DEFCHR$(125)=HEXCHR$("FF808080FF080808FFFFFEF0FFFFEF0FFF808080FF080808")
210 DEFCHR$(126)=HEXCHR$("FF808080FF080808FFFFFEF0FFFFEF0FFF808080FF080808")
220 DEFCHR$(127)=HEXCHR$("FF808080FF080808FFFFFEF0FFFFEF0FFF808080FF080808")
230 DEFCHR$(128)=HEXCHR$("D0DFD0D0D0DFD0D0101F1010101F1010D0DFD0D0D0DFD0D0")
240 DEFCHR$(129)=HEXCHR$("0BFB0B0B0BFB0B0B08F8080808F808080BFB0B0B0BFB0B0B")
250 DEFCHR$(130)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF")
260 DEFCHR$(131)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF")
270 DEFCHR$(132)=HEXCHR$("F1D088002000808000000002000804003DF1D0880008048080")
280 DEFCHR$(133)=HEXCHR$("C78301A08181030100100000081000C0C793012001010301")
290 DEFCHR$(134)=HEXCHR$("00003F3F3F3F3F7F80BFBFBFBFBFBF0000000000000000")
300 DEFCHR$(135)=HEXCHR$("0000FEFCFEF3F1D8FE01F9F0E0C080000000060E1E3F73F8")
310 DEFCHR$(136)=HEXCHR$("7F80BFBFBFBFBFBF00003F3F3F3F3F00003F3F3F3F3F3F")
320 DEFCHR$(137)=HEXCHR$("FE01F9F2E0CC82200000FEFEFEFFF3F80000F8F0E0C08000")
330 DEFCHR$(138)=HEXCHR$("E3DFBD7D5D5DDDDD031F31715151D191E0C08C0C0C0C0C4C")
340 DEFCHR$(139)=HEXCHR$("C7FBDDDEDEDEDFD1C0781412121213 1F0783C9CCCCCCCCCE")
350 DEFCHR$(140)=HEXCHR$("E3DFB1715151D191031F3D7D5D5DDDDDE3DFB1715151D191")
360 DEFCHR$(141)=HEXCHR$("C77B151212121311C0F8DCDEDEDEDFDFC77B15121212131F")
370 DEFCHR$(142)=HEXCHR$("00003B3B3D3D3D3B7F81BB93A894BC907F81BBBBBDBDBDBB")
380 DEFCHR$(143)=HEXCHR$("0000DEDE9EBE9ECEFE819F150B151F05FE01DF1F9FBF9FCF")
390 DEFCHR$(144)=HEXCHR$("D0DFD0D0D0DFD0D0101F1010101F1010D0DFD0D0D0DFD0D0")
400 DEFCHR$(145)=HEXCHR$("0BFB0B0B0BFB0B0B08F8080808F808080BFB0B0B0BFB0B0B")
410 DEFCHR$(146)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF")
420 DEFCHR$(147)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF")
430 DEFCHR$(148)=HEXCHR$("001040018184C0F10101040810000000001004089084C0F1")
440 DEFCHR$(149)=HEXCHR$("010002000101030FD880201008400000190000000141030F")
450 DEFCHR$(150)=HEXCHR$("3F33654A556B371EA080808080808080601F336F5F5F7F3F1E")
460 DEFCHR$(151)=HEXCHR$("8C84A0BEBEBE3E000101213F3F3F3F7EDC8C808080800000")
470 DEFCHR$(152)=HEXCHR$("A0808A958A9488603F336F5F5F7F3F1E2000000000000000")
480 DEFCHR$(153)=HEXCHR$("5109213F3F3F3F7EDC8CA0BEBEBE3E000000203E3E3E3E00")
490 DEFCHR$(154)=HEXCHR$("DD1D1DDDDD1D11FF91111191911111FF6CECCC4C6CECC000")
500 DEFCHR$(155)=HEXCHR$("D1D1D9D9DDDD11FF1B1F1515111111FFCACECCCCCCCC0000")
510 DEFCHR$(156)=HEXCHR$("B1F1D191B1F1D1FFFDFDDDDDFDFDD1FF9111119191111 1FF")
520 DEFCHR$(157)=HEXCHR$("1111111111111 1FFDBDFDDDDDDDD11FF1B1F1515111111FF")
530 DEFCHR$(158)=HEXCHR$("372F1E3C3C301F00A2878F9F9F9F807FB7AF9EBCBCB09F7F")
540 DEFCHR$(159)=HEXCHR$("E612080C1C7CF80003E1F1F9F9F901FEE71309050505F9FE")
550 DEFCHR$(160)=HEXCHR$("0000030301010 1037F808383818181837F81BBBBBCBCBCB8")
560 DEFCHR$(161)=HEXCHR$("0000C0C0808080C0FE81C101818181C1FE019F1F1F3F1F0F")
570 DEFCHR$(162)=HEXCHR$("00060301000000001060B39343A3D3F3E7982B1B0B8BCBEBC")
580 DEFCHR$(163)=HEXCHR$("00000C98F060F098000CFA7224080C04FE01691121010501")
590 DEFCHR$(164)=HEXCHR$("D7CECC0C0C163FDF170F0F2FEFE70000D0C1C323E3E100C0")
600 DEFCHR$(165)=HEXCHR$("8B1B00000C0CFBF388D8C4C7C3C000000BDBC40703400303")
610 DEFCHR$(166)=HEXCHR$("C0C3DFDFDFDFCFCF191B070707030000D9D8C0C0C0C0C0C0")
620 DEFCHR$(167)=HEXCHR$("0BDBEBEBEBDBEBF388D8E8E8E8D808008B1B0B0B0B1B0B03")
630 DEFCHR$(168)=HEXCHR$("D3D7D7C7C7C3DBDF131717071F1B0000D0D0D0C0D8D8C0C0")
640 DEFCHR$(169)=HEXCHR$("C3E3E3FBFBFBF3F3C0F8F8E0E0C00000031B1B0303030303")
650 DEFCHR$(170)=HEXCHR$("C3C7C7DFDFDFCFCF031F1F07070300000C0D8D8C0C0C0C0C0")
660 DEFCHR$(171)=HEXCHR$("CBEBEBE3E3C3DBFBC8E8E8E0F8D800000B0B0B031B1B0303")
670 DEFCHR$(172)=HEXCHR$("0BF7060606FB070F0BF7070707FB000008F0010101F80000")
680 DEFCHR$(173)=HEXCHR$("D0EF1000101FD0E0D0EF5060D09F1000100F5060D09F1000")
690 DEFCHR$(174)=HEXCHR$("0BF7080008F80B070BF70A060BF9080008F00A060BF90800")
700 DEFCHR$(175)=HEXCHR$("D0EF606060DFE0F0D0EFE0E0E0DF0000100F8080801F0000")
710 DEFCHR$(176)=HEXCHR$("070F1F3F3F3E1F00878F9EBCBCB09F7FB2A78E9C9C90807F")
720 DEFCHR$(177)=HEXCHR$("E0F0F8F4C404F800E11109050505F9FE07030101010101FE")
730 DEFCHR$(178)=HEXCHR$("03060C18300000003C3C3932454B3000B8B4A8908183807F")
740 DEFCHR$(179)=HEXCHR$("0C0602000000000669369F6F8FC0000050260F1F9FD01FE")
750 DEFCHR$(180)=HEXCHR$("CE9363E0C0C06060001060E7FFFE6C60C19000000000000060")
760 DEFCHR$(181)=HEXCHR$("0181C3837DBE000B3C7C38707CBE0008C10103030582000B")
770 DEFCHR$(182)=HEXCHR$("D7D4D7D3C0C1DEDE101010140E0D1E1ED0D3D0D0C0C1C0C0")
780 DEFCHR$(183)=HEXCHR$("FB23E3C303837B7B0018182070B0787803DB1B0303830303")
790 DEFCHR$(184)=HEXCHR$("CFD4D7D3D0D0CECE0010101416160E0EC0D3D0D0D0D0C0C0")
800 DEFCHR$(185)=HEXCHR$("EB2BEBF3738B0B0B080808307088080 80BCB0B03038B0B0B")
810 DEFCHR$(186)=HEXCHR$("D7D4D7CFCED1D0D01010100C0E111010D0D3D0C0C0D1D0D0")
820 DEFCHR$(187)=HEXCHR$("F32BEBCB0B0B73730008082868687070 03CB0B0B0B0B0303")
830 DEFCHR$(188)=HEXCHR$("1F880F0720703C1E00B03000267E3C1E00B7300000000402")
840 DEFCHR$(189)=HEXCHR$("E007E0C60E1D78700017102 67E3D787000F7100600010000")
850 DEFCHR$(190)=HEXCHR$("07E0076370B81E0E00E808647EBC1E0E00EF086000800000")
860 DEFCHR$(191)=HEXCHR$("F811F0E0040E3C78000D0C00647E3C7800ED0C0000002040")
870 DEFCHR$(192)=HEXCHR$("D3D7D6D6D6DBD7CF131717171 71B1000D0D0D1D1D1D8D0C0")
880 DEFCHR$(193)=HEXCHR$("CBEB0B0B0B3BCBEBC8E84868C8B808080B0B4B6BCBBB0B0B")
890 DEFCHR$(194)=HEXCHR$("D3D7D0D0D0DCD3D7131712161 31D1010D0D0D2D6D3DDD0D0")
900 DEFCHR$(195)=HEXCHR$("CBEB6B6B6BDBEBF3C8E8E8E8E8D808000B0B8B8B8B1B0B03")
```

リスト続く

```
910 DEFCHR$(196)=HEXCHR$("F7EECC0C0C163FDF070F0F2FEFE70000F0E1C323E3E100C0")
920 DEFCHR$(197)=HEXCHR$("BF1B10100C0CFBF380C0C4C7C3C000003FDBD41703400303")
930 DEFCHR$(198)=HEXCHR$("C0C3DFDFDFDFCFEF191B070707030000D9D8C0C0C0C0E0")
940 DEFCHR$(199)=HEXCHR$("1FCFEFEFEFCFE7F380C0E0E0E0C000009F0F0F0F0F0703")
950 DEFCHR$(200)=HEXCHR$("F3F7F7C7C7C3DBDF030707071F1B0000F0F0F0C0D8D8C0C0")
960 DEFCHR$(201)=HEXCHR$("C3E3E3FBFBFBF3F7C0F8F8E0E0C00000031B1B0303030307")
970 DEFCHR$(202)=HEXCHR$("C3C7C7DFDFDFCFEF031F1F0707030000C0D8D8C0C0C0C0E0")
980 DEFCHR$(203)=HEXCHR$("CFEFEFE3E3C3DBFBC0E0E0E0F8D800000F0F0F031B1B0303")
990 DEFCHR$(204)=HEXCHR$("F3F7F6F6F6F3E7CF0307070707030000F0F0F1F1F1F0E0C0")
1000 DEFCHR$(205)=HEXCHR$("CFEF0F070F1FCFEFC0E04060C08000000F0F4F67CF9F0F0F")
1010 DEFCHR$(206)=HEXCHR$("F3F7F0E0F0F8F3F7030702060301000 0F0F0F2E6F3F9F0F0")
1020 DEFCHR$(207)=HEXCHR$("CFEF6F6F6FCFE7F3C0E0E0E0E0C000000F0F8F8F8F0F0703")
1030 DEFCHR$(208)=HEXCHR$("CFCEC9D1D0D8D7D7000006161111917 17C0C1C6D6D0D8D0D0")
1040 DEFCHR$(209)=HEXCHR$("EB0BEBCB0B1BEBF3080808088898E8F00BEB0B0B0B1B2B13")
1050 DEFCHR$(210)=HEXCHR$("D7D0D7D3D0D8D7CF10101010111917 0FD0D7D0D0D0D8D4C8")
1060 DEFCHR$(211)=HEXCHR$("F373938B0B1BEBEB000060688898E8E80383636B0B1B0B0B")
1070 DEFCHR$(212)=HEXCHR$("EE936BE0C0C06163000060E7FFFE6C60E19008000000 0163")
1080 DEFCHR$(213)=HEXCHR$("0181C3837DBEC0FF3C7C38707C3E0000C10103030582C0FF")
1090 DEFCHR$(214)=HEXCHR$("E7F4F7E3E0C0DEDE000000040E0C1E1EE0F3F0E0E0C0C0C0")
1100 DEFCHR$(215)=HEXCHR$("FB23E3C307037B7B00181820703078 7803DB1B0307030303")
1110 DEFCHR$(216)=HEXCHR$("CFE4F7F3F0E0EEEE000000406060E0EC0E3F0F0F0E0E0E0")
1120 DEFCHR$(217)=HEXCHR$("E72FE7F77707FFFF000000307000000007CF070707 07FFFF")
1130 DEFCHR$(218)=HEXCHR$("E7F4E7EFEEE0FFFF0000000C0E000000E0F3E0E0E0E0FFFF")
1140 DEFCHR$(219)=HEXCHR$("F327EFCF0F0777770000002060607070 03C70F0F0F070707")
1150 DEFCHR$(220)=HEXCHR$("9F888F8720703C9E00303000267E3C1E80B7B08000000482")
1160 DEFCHR$(221)=HEXCHR$("E707E0C60E1C797300101026 7E3C787007F7100600000103")
1170 DEFCHR$(222)=HEXCHR$("E7E0076370389ECE000808647E3C1E0EE0EF0860000080C0")
1180 DEFCHR$(223)=HEXCHR$("F911F1E1040E3C79000C0C00647E3C7801ED0D0100002041")
1190 DEFCHR$(224)=HEXCHR$("F3F7F6F6F6F3E7EF0307070707030000F0F0F1F1F1F0E0E0")
1200 DEFCHR$(225)=HEXCHR$("CFEF0F070F1FCFEFC0E04060C08000000F0F4F67CF9F0F0F")
1210 DEFCHR$(226)=HEXCHR$("F3F7F0E0F0F8F3F7030702060301000 0F0F0F2E6F3F9F0F0")
1220 DEFCHR$(227)=HEXCHR$("CFEF6F6F6FCFE7F7C0E0E0E0E0C000000F0F8F8F8F0F0707")
1230 DEFCHR$(228)=HEXCHR$("00FF7F9EDE1E7F7F000B02010000412A000F0380C000617F")
1240 DEFCHR$(229)=HEXCHR$("03FDFE0E06068EFD0050F0DCD00488E803F1F80C04048CF9")
1250 DEFCHR$(230)=HEXCHR$("F0EFF7EECC1E7F7F000B060B0C0E5528F0EFF7EECC1E7F79")
1260 DEFCHR$(231)=HEXCHR$("07F3F90D05058DF90050F0DCD00488E807F3F90D05058DF9")
1270 DEFCHR$(232)=HEXCHR$("C0BF7F70606071BF000A0F3B0B201117C08F1F302020319F")
1280 DEFCHR$(233)=HEXCHR$("00FFFE797B78FEFE00D040800000825400F0C001030086FE")
1290 DEFCHR$(234)=HEXCHR$("E0CF9FB0A0A0B19F000A0F3B0B201117E0CF9FB0A0A0B19F")
1300 DEFCHR$(235)=HEXCHR$("0FF7EF773378FEFE00D060D03070AA140FF7EF773378FE9E")
1310 DEFCHR$(236)=HEXCHR$("EFDFD0D0903970000F1F15151F1F7F1FE0C0C5C58F266000")
1320 DEFCHR$(237)=HEXCHR$("7FBFBF87F1FC3E080080808080F0BEFC7F3F3F07717C3E80")
1330 DEFCHR$(238)=HEXCHR$("F08FBFB0B090D990000F1F15151F1F1FF080A0A5A58FC680")
1340 DEFCHR$(239)=HEXCHR$("FF4399BDBDFDF9730000809C9CBCB8B0FF43193D3D7D7973")
1350 DEFCHR$(240)=HEXCHR$("EFEEE9E1F0F0F7F7000006060101070 7E0E1E6E6F0F0F0F0")
1360 DEFCHR$(241)=HEXCHR$("EF0FEFCF1F0FE7F3000000008080E0F00FEF0F0F1F0F2713")
1370 DEFCHR$(242)=HEXCHR$("F7F0F7F3F8F0E7CF000000000101070FF0F7F0F0F8F0E4C8")
1380 DEFCHR$(243)=HEXCHR$("F77797870F0FEFEF000060608080E0E0078767670F0F0F0F")
1390 DEFCHR$(244)=HEXCHR$("7F7F7F3FBF9FCFE0552A552A150A05007F7F7F3FBF9FCFE0")
1400 DEFCHR$(245)=HEXCHR$("FDFDFDFDFDF9E30F74A854A854A84000FDFDFDFDFDF9E30F")
1410 DEFCHR$(246)=HEXCHR$("7F7F7F3FBF9FCFE05028542A140A0500787C7E3EBE9FCFE0")
1420 DEFCHR$(247)=HEXCHR$("FEFEFEFEFEF9E30F7428542854A840007C7C7C7CF9E30F")
1430 DEFCHR$(248)=HEXCHR$("BFBFBFBFBF9FC7F02E152A152A150200BFBFBFBFBF9FC7F0")
1440 DEFCHR$(249)=HEXCHR$("FEFEFEFCFDF9F307AA54AA54A850A000FEFEFEFCFDF9F307")
1450 DEFCHR$(250)=HEXCHR$("7F7F7F7F7F9FC7F02E142A142A1502003E3E3E3E3E9FC7F0")
1460 DEFCHR$(251)=HEXCHR$("FEFEFEFCFDF9F3070A142A542850A0001E3E7E7C7DF9F307")
1470 DEFCHR$(252)=HEXCHR$("80880F0A05F2F9FC3F3F606F07030100A0A0606000F0F8FC")
1480 DEFCHR$(253)=HEXCHR$("2422040204A95307DEDEFEFEFCFCF800C0C0E07000010307")
1490 DEFCHR$(254)=HEXCHR$("8080880F0A05F2F93F3F606F070301A0A0A0606000F0F8")
1500 DEFCHR$(255)=HEXCHR$("292422040204A953FCDEDEFEFEFCFCF8A1C0C0E070000103")
1510 RETURN
```

リスト2 プログラムリスト"MAIN"

```
10 REM ***************************************************************
20 REM *                                                             *
30 REM *         「 F A I R Y ! 」    ( 2 )     "FAIRY! MAIN"        *
40 REM *                                                             *
50 REM *         for SHARP X1         by Hidekazu.Komoda             *
60 REM *                                (& Koushi.Komoda)    1987年3月30日(月)  *
70 REM *                                                             *
80 REM ***************************************************************
90 REM
100 INIT:CLS 4:WIDTH 40:CGEN 1:REPEAT OFF:CLICK OFF:PLAY 200
110 DIM TX(1),TY(1),TI(1),PA(30,22),TP$(3),GP$(9,3),BP$(9),FP$(1)
120 REM **********  CHARACTER SET  *************************************
```

```
130 RESTORE 230:D=&H1F:L=&H1D:FOR J=0 TO 9:FOR K=0 TO 3:READ A$,B$,C$,D$
140 GP$(J,K)=CHR$(VAL("&H"+A$),VAL("&H"+B$),D,L,L,VAL("&H"+C$),VAL("&H"+D$))
150 NEXT K:NEXT J:FOR J=0 TO 3:READ A$,B$,C$,D$
160 TP$(J)=CHR$(VAL("&H"+A$),VAL("&H"+B$),D,L,L,VAL("&H"+C$),VAL("&H"+D$)):NEXT
170 FOR J=0 TO 9:READ A$,B$,C$,D$
180 BP$(J)=CHR$(VAL("&H"+A$),VAL("&H"+B$),D,L,L,VAL("&H"+C$),VAL("&H"+D$)):NEXT
190 FOR J=0 TO 1:READ A$,B$,C$,D$
200 FP$(J)=CHR$(VAL("&H"+A$),VAL("&H"+B$),D,L,L,VAL("&H"+C$),VAL("&H"+D$)):NEXT
210 KE$=CHR$(&H84,&H85,D,L,L,&H94,&H95):SP$=CHR$(&H20,&H20,D,L,L,&H20,&H20)
220 GOTO 340
230 DATA C6,C7,D6,D7,A6,A7,B6,B7,,,,,,,,,C4,C5,D4,D5,A4,A5,B4,B5,,,,,,,,
240 DATA CA,CB,DA,DB,AA,AB,BA,BB,,,,,,,,,C8,C9,D8,D9,A8,A9,D8,D9,C8,C9,B8,B9
250 DATA A8,A9,B8,B9,E2,E3,F2,F3,C2,C3,D2,D3,,,,,,,,,CE,CF,DE,DF,CE,AF,DE,BF
260 DATA AE,CF,BE,DF,AE,AF,BE,BF,E0,E1,F0,F1,C0,C1,D0,D1,,,,,,,,,CC,CD,DC,DD
270 DATA AC,CD,BC,DD,CC,AD,DC,BD,AC,AD,BC,BD,CA,CB,DA,DB,AA,AB,BA,BB,,,,,,,,
280 DATA C8,C9,D8,D9,C8,C9,B8,B9,A8,A9,D8,D9,A8,A9,B8,B9
290 DATA EA,EB,FA,FB,E8,E9,F8,F9,E6,E7,F6,F7,E4,E5,F4,F5
300 DATA 82,83,92,93,80,81,90,91,7C,7D,7E,7F,8E,8F,9E,9F,A0,A1,B0,B1
310 DATA A2,A3,B2,B3,88,89,98,99,86,87,96,97,8C,8D,9C,9D,8A,8B,9A,9B
320 DATA EE,EF,FE,FF,EC,ED,FC,FD
330 REM **********  MAIN SCREEN  *********************************************
340 FOR Y=0 TO 22 STEP 2:FOR X=0 TO 38 STEP 2:LOCATE X,Y:PRINT BP$(2);
350 NEXT X,Y:FOR I=1 TO 10:READ A,B$:LOCATE 32,A:PRINT B$;:NEXT:GOTO 390
360 DATA  2,"      ", 3,"Fairy!", 8,"STAGE ", 9,"   00 ",12,"LIFE  "
370 DATA 13,"   00 ",16,"YOU   ",17,"   00 ",20,"ITEM  ",21,"      "
380 REM **********  OPENING  *************************************************
390 FOR Y=2 TO 21:LOCATE 2,Y:PRINT"                            ";:NEXT
400 LOCATE 4, 4:PRINT"{{{ {{{  {  {{{ { {  { ";
410 LOCATE 4, 5:PRINT"{}}} {} {}} {}} {} {} {} {}} {}";
420 LOCATE 4, 6:PRINT"{{{} {} {}} {}} {{{} {} {}} {}";
430 LOCATE 4, 7:PRINT"{}}} {{{}} {}} {{}} {{{}} {}";
440 LOCATE 4, 8:PRINT"{}}} {} {}} {}} {} {}} {}}}}}";
450 LOCATE 4, 9:PRINT"{}}} {} {}} {}} {} {}} {}}} {}";
460 LOCATE 4,10:PRINT" }}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}";
470 FOR Y=12 TO 14 STEP 2:FOR X=2 TO 28 STEP 2:LOCATE X,Y:PRINT BP$(0);
480 NEXT X,Y:COLOR 2
490 LOCATE 6,14:PRINT"You must help Fairy !";:COLOR 4:CFLASH 1
500 LOCATE 4,17:PRINT"PUSH SPACE OR TRIGGER !";:COLOR 7:CFLASH 0
510 LOCATE 3,20:PRINT"for X1  by Hidekazu.Komoda";:LOCATE 4,13:PRINT GP$(6,0);
520 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 520 ELSE PLAY"O5C0D"
530 COLOR 4:LOCATE 4,17:PRINT"       Start !         ";:COLOR 7:SS=1:YO=3:CK=0
540 REM **********  STAGE START  *********************************************
550 TI(0)=2:TI(1)=2:GM=0:FI=0:LI=200:LOCATE 36,20:PRINT SP$;
560 FOR Y=0 TO 22 STEP 2:FOR X=0 TO 30 STEP 2:PA(X,Y)=2:NEXT X,Y
570 RESTORE STR$(SS)
580 FOR Y=2 TO 20 STEP 2:READ A$:FOR X=1 TO 14:PA(X*2,Y)=VAL(MID$(A$,X,1))
590 NEXT X,Y:READ SX,SY,TX(0),TY(0),TX(1),TY(1),FX,FY
600 FOR Y=0 TO 22 STEP 2:FOR X=0 TO 30 STEP 2:LOCATE X,Y:PRINT BP$(PA(X,Y));
610 NEXT X,Y:GX=SX:GY=SY:LOCATE GX,GY:PRINT GP$(6,PA(GX,GY));
620 LOCATE FX,FY:PRINT FP$(0);:FOR I=0 TO 1:LOCATE TX(I),TY(I):PRINT TP$(2);
630 NEXT:GOSUB 1310
640 REM **********  YOU MOVE  ************************************************
650 GOSUB 1330:GOSUB 1380:PLAY"O6R5C5E2C5E2C1DEFG"
660 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 910
670 LOCATE GX,GY:PRINT GP$(0,PA(GX,GY));:PLAY"O5C0D"
680 LI=LI-5:GOSUB 1330
690 IF GM=0 AND PA(GX,GY-2)>=3 AND PA(GX,GY-2)<=7 THEN 720
700 IF GM<>0 AND PA(GX,GY-2)=0 THEN 770
710 LOCATE GX,GY:PRINT GP$(6,PA(GX,GY));:GOTO 910
720 LOCATE GX,GY-2:PRINT BP$(0);:GM=PA(GX,GY-2):PA(GX,GY-2)=0
730 IF GM=3 THEN GM=0:LI=LI+20:PLAY"O4C0D":GOSUB 1330:GOTO 710
740 IF GM=4 THEN GM=0:LI=LI-10:PLAY"O3C0D":GOSUB 1330:GOTO 710
750 LOCATE 36,20:PRINT BP$(GM);
760 GOTO 710
770 IF GX=TX(0) AND GY-2=TY(0) OR GX=TX(1) AND GY-2=TY(1) THEN 710
780 IF GX=FX AND GY-2=FY THEN 710
790 IF GM=5 THEN LOCATE GX,GY-2:PRINT BP$(5);:PA(GX,GY-2)=5:GOTO 830
800 LOCATE GX,GY-2:PRINT BP$(GM);:PA(GX,GY-2)=GM
810 IF PA(GX+2,GY-2)=PA(GX,GY-2)+2 THEN 850
820 IF PA(GX-2,GY-2)=PA(GX,GY-2)+2 THEN 880
830 GM=0:LOCATE 36,20:PRINT SP$;
840 GOTO 710
850 LOCATE GX,GY-2:PRINT BP$(0);:LOCATE GX+2,GY-2:PRINT BP$(0);
860 LOCATE GX+1,GY-2:PRINT KE$;:PA(GX,GY-2)=0:PA(GX+2,GY-2)=0:PLAY"O6E0DC"
870 LOCATE GX+1,GY-2:PRINT BP$(0);:GOTO 830
880 LOCATE GX,GY-2:PRINT BP$(0);:LOCATE GX-2,GY-2:PRINT BP$(0);
```

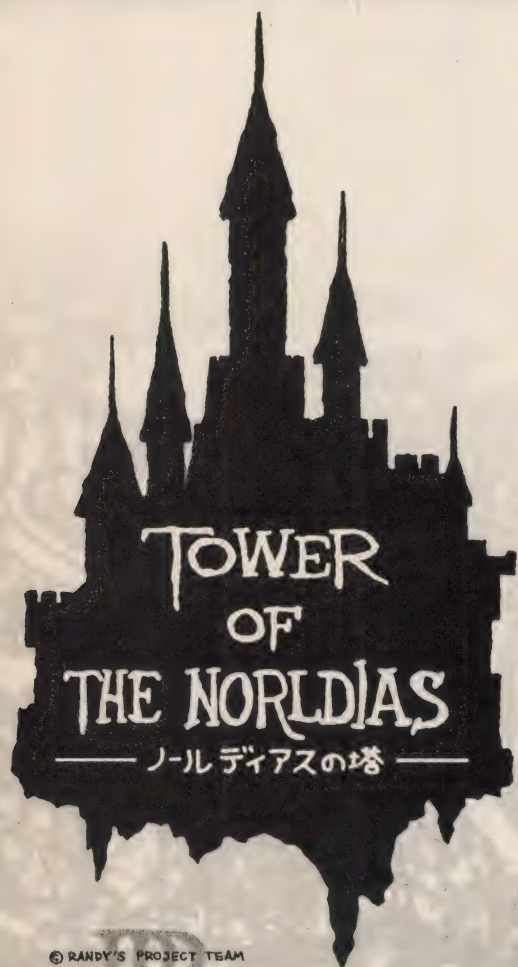
リスト続く

```
890 LOCATE GX-1,GY-2:PRINT KE$;:PA(GX,GY-2)=0:PA(GX-2,GY-2)=0:PLAY"O6E0DC"
900 LOCATE GX-1,GY-2:PRINT BP$(0);:GOTO 830
910 IF PA(GX,GY)=0 AND PA(GX,GY+2)=0 THEN 920 ELSE 960
920 IF GX=TX(0) AND GY+2=TY(0) OR GX=TX(1) AND GY+2=TY(1) THEN 960
930 IF GX=FX AND GY+2=FY THEN 960
940 LOCATE GX,GY:PRINT BP$(0);:LOCATE GX,GY+1:PRINT GP$(6,0);:LOCATE GX,GY
950 PRINT BP$(0);:GY=GY+2:LOCATE GX,GY:PRINT GP$(6,0);:GOTO 1100
960 ST=STICK(0)+STICK(1)
970 IF ST=8 AND PA(GX,GY)=1 THEN X1=GX:Y1=GY-2:GOTO 1010
980 IF ST=2 THEN X1=GX:Y1=GY+2:GOTO 1010
990 IF ST=4 OR ST=6 THEN X1=GX+2*(ST-5):Y1=GY:GOTO 1010
1000 GOTO 1100
1010 IF PA(X1,Y1)<>0 AND PA(X1,Y1)<>1 THEN GOTO 1100
1020 IF X1=TX(0) AND Y1=TY(0) OR X1=TX(1) AND Y1=TY(1) THEN 1240
1030 IF X1=FX AND Y1=FY THEN 1530
1040 LOCATE GX,GY:PRINT BP$(PA(GX,GY));:LOCATE (GX+X1)/2,(GY+Y1)/2
1050 PRINT GP$(ST+1,PA(GX,GY)+PA(X1,Y1)*2);:PLAY"O3C0"
1060 LOCATE GX,GY:PRINT BP$(PA(GX,GY));
1070 GX=X1:GY=Y1:LOCATE X1,Y1:PRINT GP$(ST,PA(GX,GY));
1080 LI=LI-1:GOSUB 1330
1090 REM **********  GHOST MOVE  ************************************************
1100 FOR P=0 TO 1:IF TI(P)=0 THEN 1200
1110 X2=TX(P)+TI(P):IF PA(X2,TY(P))<>0 THEN TI(P)=TI(P)-TI(P)*2:X2=TX(P)
1120 IF X2=GX AND TY(P)=GY THEN 1240
1130 LOCATE TX(P),TY(P):PRINT BP$(0);:LOCATE (TX(P)+X2)/2,TY(P)
1140 PRINT TP$(2+TI(P)/2);:LOCATE TX(P),TY(P):PRINT BP$(0);:TX(P)=X2
1150 LOCATE TX(P),TY(P):PRINT TP$(1+TI(P)/2);
1160 IF PA(TX(P),TY(P)-2)=5 THEN 1170 ELSE 1200
1170 LOCATE TX(P),TY(P)-2:PRINT BP$(0);:LOCATE TX(P),TY(P):PRINT BP$(0);
1180 LOCATE TX(P),TY(P)-1:PRINT KE$;:TI(P)=0:PA(TX(P),TY(P)-2)=0:PLAY"O4G0HAB"
1190 LOCATE TX(P),TY(P)-1:PRINT BP$(0);:TX(P)=0:TY(P)=0
1200 NEXT
1210 REM **********  FAIRY MOVE  ************************************************
1220 FI=1-FI:LOCATE FX,FY:PRINT FP$(FI);:GOTO 660
1230 REM **********  YOU DEAD  **************************************************
1240 CREV 1:LOCATE GX,GY:PRINT GP$(1,PA(GX,GY));:CREV 0
1250 COLOR 3:LOCATE 32,13:PRINT"Dead!";:COLOR 7:LI=200:PLAY"O2G2F1E2D1C2"
1260 LOCATE GX,GY:PRINT GP$(1,PA(GX,GY));:FOR I=0 TO 2500:NEXT
1270 YO=YO-1:IF YO=<0 THEN 1410
1280 LOCATE GX,GY:PRINT BP$(PA(GX,GY));:GX=SX:GY=SY:LOCATE GX,GY
1290 PRINT GP$(6,PA(GX,GY));:GOTO 650
1300 REM **********  STAGE PRINT  ***********************************************
1310 LOCATE 32,9:PRINT USING"#####";SS;:RETURN
1320 REM **********  LIFE PRINT  ************************************************
1330 IF LI=<0 THEN 1240
1340 IF LI=<20 THEN COLOR 2
1350 IF LI=>999 THEN LI=999
1360 LOCATE 32,13:PRINT USING"#####";LI;:COLOR 7:RETURN
1370 REM **********  YOU PRINT  *************************************************
1380 IF YO=>99 THEN YO=99
1390 LOCATE 32,17:PRINT USING"#####";YO-1;:RETURN
1400 REM **********  GAME OVER  *************************************************
1410 FOR Y=10 TO 17:LOCATE 8,Y:PRINT"{{{{{{{{{{{{{{{{";:NEXT:COLOR 3
1420 LOCATE 10,12:PRINT" Game Over !";:COLOR 7:PLAY"O2B0AGFEDCO1BAGFEDCR6"
1430 CO$=" Continue ":RE$="  Replay  ":COLOR 4:CR=0
1440 CK=CK+1:IF CK=>9 THEN 1510
1450 IF CR=0 THEN CREV 1:LOCATE 11,14:PRINT CO$;:CREV 0:LOCATE 11,16:PRINT RE$;
1460 IF CR=1 THEN CREV 0:LOCATE 11,14:PRINT CO$;:CREV 1:LOCATE 11,16:PRINT RE$;
1470 IF CR=0 AND STICK(0)+STICK(1)=2 THEN CR=1:GOTO 1450
1480 IF CR=1 AND STICK(0)+STICK(1)=8 THEN CR=0:GOTO 1450
1490 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 1470 ELSE PLAY"O5C0D"
1500 CREV 0:IF CR=0 THEN LOCATE 11,14:PRINT"  Start ! ";:COLOR 7:YO=3:GOTO 550
1510 COLOR 7:GOTO 390
1520 REM **********  STAGE CLEAR  ***********************************************
1530 PLAY"O5C0DEFGABO6CDEFGAB"
1540 FOR Y=10 TO 13:LOCATE 6,Y:PRINT"{{{{{{{{{{{{{{{{{{{{";:NEXT
1550 COLOR 4:LOCATE 8,12:PRINT"STAGE";SS;"CLEAR !";:COLOR 7:SS=SS+1
1560 IF LI=>200 THEN YO=YO+1:PLAY"O7R5C0EG":GOSUB 1380
1570 IF SS=>22 THEN 1590 ELSE 550
1580 REM **********  ENDING  ****************************************************
1590 PLAY"O6R8A9A7":FOR Y=2 TO 20 STEP 2:FOR X=2 TO 28 STEP 2:LOCATE X,Y
1600 PRINT BP$(0);:NEXT X,Y:COLOR 2:PLAY"O4R8C1":LOCATE 4,12:PRINT"You";
1610 PLAY"O4R8C1":LOCATE 5,14:PRINT"helped";:PLAY"O4R8C1":LOCATE 6,16
1620 PRINT"all";:PLAY"O4R8C1":LOCATE 7,18:PRINT"Fairy !";:COLOR 7:PLAY"O4R8C1"
1630 LOCATE 8,20:PRINT GP$(6,0);:PLAY"R9":RESTORE 1730:FOR I=1 TO 40
1640 READ FX,FY:LOCATE FX,FY:PRINT FP$(0);:PLAY"R4":LOCATE FX,FY:PRINT FP$(1);
```

```
1650 PLAY"R4":LOCATE FX,FY:PRINT BP$(0);:NEXT:LOCATE 18,18:PRINT FP$(0);
1660 COLOR 6:FOR X=1 TO 11:PLAY"O6R6A0"LOCATE 13+X,10
1670 PRINT MID$("Thank you !",X,1);:NEXT:PLAY"O7R7C2DER0E2DCR0C2DER0E2DCD9R9"
1680 COLOR 4:FOR X=1 TO 7:PLAY"O3R4C0":LOCATE 21+X,20
1690 PRINT MID$("The End",X,1);:NEXT:PLAY"R9R9":COLOR 6:LOCATE 28,24
1700 PRINT"Thank you !";:IF CK<>0 THEN 1720
1710 COLOR 4:LOCATE 1,24:PRINT "You are perfect !";
1720 COLOR 7:GOTO 390
1730 DATA 18,18,18,18,17,17,16,16,15,15,14,14,13,13,12,12,11,11,10,10,10, 9
1740 DATA 10, 8,11, 7,12, 6,13, 5,14, 4,15, 5,16, 6,17, 7,18, 8,19, 7,20, 6
1750 DATA 21, 5,22, 4,23, 5,24, 6,25, 7,26, 8,26, 9,26,10,25,11,24,12,23,13
1760 DATA 22,14,21,15,20,16,19,17,18,18,18,18,18,18
1770 REM **********  STAGE DATA  ******************************************
1780 LABEL" 1":     DATA 00800000002090,01122202211122,01673513000033
1790 DATA 01000010000803,02222222222210,03530000000316,00001310000010
1800 DATA 00222211122222,06080314343434,00120010000000,2,20,22,14,18,6,28,2
1810 LABEL" 2":     DATA 34300000000434,40012222201003,00100809010100
1820 DATA 10000121010001,10000000015001,10001000010001,10210700601201
1830 DATA 10421000012301,13052200225041,01010000001010,14,2,20,4,14,20,14,6
1840 LABEL" 3":     DATA 00001100000067,10200010001010,18090000001001
1850 DATA 10900403308100,03000013311030,00000000133041,00000000013341
1860 DATA 56010000001331,11100333333133,00000000000010,28,20,18,4,14,14,6,6
1870 LABEL" 4":     DATA 21111421111420,12112142112102,11211214211210
1880 DATA 11121121421121,12112112142112,11211211214211,21121121121421
1890 DATA 02112112112111,11211211211212,11111121111120,28,6,28,2,28,20,2,16
1900 LABEL" 5":     DATA 21311320000000,32112132112132,13211213211210
1910 DATA 11321121321121,12132112132112,11213211213211,21121321121321
1920 DATA 02112132102111,11211213200222,11111121000000,28,6,28,2,28,20,2,16
1930 LABEL" 6":     DATA 33044000000007,04081222222214,60122400007215
1940 DATA 00124122210214,33121200201214,00121218002010,11201267102163
1950 DATA 01201222222133,14214000009010,01201000019100,2,20,14,20,26,20,16,10
1960 LABEL" 7":     DATA 70110090200480,01000150110112,08101001000010
1970 DATA 01000010000010,10002000200200,16111202002200,13650020000200
1980 DATA 01300202000200,03142333242223,00100000000000,2,20,18,14,14,20,28,2
1990 LABEL" 8":     DATA 01010101113473,12202422511111,10000001008050
2000 DATA 02222222222106,00035161016010,00001011101001,33001000000221
2010 DATA 60000348889021,11100010006141,00000010000001,24,12,10,6,20,14,24,16
2020 LABEL" 9":     DATA 00008000000000,22212222222222,00010033333673
2030 DATA 10800055533333,11100011113331,00000000001111,22222221100000
2040 DATA 55556022100001,33110000000001,01000000000001,2,20,6,20,2,12,28,2
2050 LABEL" 10":    DATA 60010810343434,01001001000000,00010000222200
2060 DATA 00100000037000,55100000200100,00100009222000,89810001022200
2070 DATA 33391001000206,33184100222054,11191100000101,26,20,18,20,12,8,22,16
2080 LABEL" 11":    DATA 00000000000000,00300303033300,03300303030300
2090 DATA 00300303033302,03330333030000,00000000000052,00000000000000
2100 DATA 01111111111100,00000000000000,00000000000000,26,2,18,12,20,14,28,10
2110 LABEL" 12":    DATA 00000000007443,00000000000000,00000000011133
2120 DATA 00000000001144,00000000000144,00000000000014,03333330000001
2130 DATA 03363332222201,11113332089001,00000002221001,8,2,2,10,2,20,18,18
2140 LABEL" 13":    DATA 67343434343411,00100000000001,01000100000001
2150 DATA 01001000000021,10001082900021,10001080900251,01001008002210
2160 DATA 01002111102212,36660900007211,00001210000010,28,20,22,6,18,20,16,12
2170 LABEL" 14":    DATA 09980000000050,01000000000000,02222217777020
2180 DATA 03333210000000,03333210000000,00110210000000,01222210002226
2190 DATA 00000010000000,10210010002010,10210010002010,26,4,24,8,24,10,2,2
2200 LABEL" 15":    DATA 73080000000033,30020551222231,36221011255611
2210 DATA 13320000200031,13320000222213,11120000090213,13320000003231
2220 DATA 11120000110213,15222333222213,01000000000001,2,20,6,20,10,8,22,12
2230 LABEL" 16":    DATA 13333133637363,00310111000000,03361000111111
2240 DATA 00010700000000,06761367600000,00001335700882,03301311600900
2250 DATA 00001100000808,67670103673989,00000100000000,2,2,8,14,14,18,28,14
2260 LABEL" 17":    DATA 75333510000000,08533100000000,33101500000022
2270 DATA 30103100000090,13101000000022,13000010000000,13226000000000
2280 DATA 31001003333300,15202033333333,10100000100000,16,20,26,20,12,12,28,8
2290 LABEL" 18":    DATA 00000000000000,00000000000000,00044444444440
2300 DATA 00033333333330,02000000000000,10200000000000,10000000000001
2310 DATA 10000000000001,10000000000001,10000000000001,2,2,2,10,24,12,28,10
2320 LABEL" 19":    DATA 33330001110910,00011114001120,22233131400050
2330 DATA 00009100100511,00011000100080,00100000100021,10000000000022
2340 DATA 11000000000000,13333633337533,10000000000000,4,16,12,12,6,20,28,16
2350 LABEL" 20":    DATA 66666666666666,33333333333333,01111111111111
2360 DATA 22222211222222,00000011100090,70010001000012,88001110001000
2370 DATA 18000001001001,18000100000001,18000100210001,2,6,12,12,22,20,28,10
2380 LABEL" 21":    DATA 10000123456789,00000000000000,00000000000000
2390 DATA 02220200202200,02000220202020,02200202202020,02000202202020
2400 DATA 02220200202200,00000000000000,00000000000000,2,2,8,4,8,6,28,20
```

POPCOMMUNITY'87

SEND YOU THE FANTASY WORLD…

あの「宝嶋2」から5カ月。またまたポプコミュニティがペーパーアドベンチャーファンに贈る、スペシャル・エンターテインメント！

ノールディアスの塔

TOWER OF THE NORLDIAS

製　作

横　場　正　典
（東京都町田市）

【製作者は語る】

投稿されたアドベンチャーなんて簡単すぎちゃって……とお思いのあなた。これならどうですかな？　ただの選択肢選びではない臨場感あふれる、本格派ファンタスティック・ペーパーアドベンチャー。文章は短く、されど、アドベンチャーの雰囲気を殺さず、イベントが多く、むずかしいのをモットーに完成させました。「ノールディアスの塔」こそ、あなたが待っていたスグレもの。なめてかかればおそろしいが、おもしろさは保証しますぜ。

前　　編

序　章

魔王がノールディアスの塔を居城として以来、この村は漆黒の闇に覆われている。

君はみずからの地位を求め、この魔王に挑む若き戦士。

あやかしの森の奥深くにたたずむノールディアスの塔。そこにすむ魔王をたおすことができるか。さもなければそこには死あるのみ。

さあ、準備はいいかな。君の主な持ち物は広刃の剣と、皮のザック、それにわずかな路銀だけだ。いざ、冒険の旅へ。

1　酒場だ。入ろうか？
入る→57　入らない→87

2　げげっ、呪いがかかってたぁ～。
――END――

3　気がつくと、君は湖の中に引きこまれていた。「しまった。あれはセイレーンだったんだ！」――END――

4　道が分かれている。
北へ行く→32　西へ行く→83

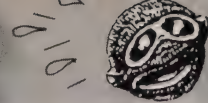
5　分かれ道だ。さて……。
北へ行く→85　東へ行く→76
西へ行く→101

6　道は四方へとのびている。
北へ行く→76　南へ行く→56
東へ行く→36　西へ行く→42

7　「これは聖水ですな」→55

8　おばあさんは、お礼に短剣をくれた。→33

9　「門番の目は、死人への銀」。老剣士はそういうと、酒場を出ていってしまった。→89

10　おっ。小屋があるぞ。

入る→44　入らない→33

11 「これは銀製ですな。これがあれば、アンデッドモンスターはおそれるに足りませんよ」→55

12 おや。墓標が動いたぞ! →96

13 ばかだねェ。敵に背中を見せるなんて。ほぉら、やられちゃったじゃないか。

——END——

14 ここは三叉路である。

南へ行く→93　東へ行く→30

西へ行く→103

15 うわぁ。箱の中からヘビが出てきた。どうする?

剣を使う→54　足でける→19

ヘビを踏みつぶす→39

16 道は3方向に通じている。

北へ行く→58　東へ行く→42

西へ行く→76

17 うげっ。スケルトンが現れた。BATTLE!

剣を使う→73　円月刀を使う→92

短剣を使う→51

18 沼だ。通れるかな?

前進する→38　もと来た道をもどる→42

19 え〜ん。けりそこなって、反対にかまれちったよー。——END——

20 よし。落とし穴のわきをうまくすりぬけたぞ。→74

21 分かれ道である。

北へ行く→80　東へ行く→74

南へ行く→66

22 ふむふむ。「他人の墓をあばく者は、愚か者なり」だって……。→89

23 どちらへ行こうか?

南へ行く→71　東へ行く→10

24 牧師さんは寄付を欲しているぞ。

寄付する→55　寄付しない→48

25 気むずかしそうな魔法使いのばあさんがいるぞ。どうする?

話しかける→90　そっと立ち去る→33

26 とうとう、君はスケルトンにやれてしまった。——END——

27 墓標があるぞ。どうする?

調べる→64　触る→12

先を急ぐ→16

28 おっ。滝がある。

滝をのぞく→60　もと来た道をもどる→74

29 うわぁ。竜巻に巻きこまれたぁ。→80

30 スケルトンの登場だ。BATTLE!

剣を使う→59　円月刀を使う→92

短剣を使う→69　逃げる→13

31 「何のヘンテツもない、ただのカギのようです」→55

32 分かれ道だ。

北へ行く→42　南へ行く→4

西へ行く→36

33 十字路だ!

北へ行く→68　東へ行く→95

西へ行く→79

34 「てめェ!」彼は君になぐりかかってきた。→43

35 君は小屋を出た。→33

36 分かれ道だ。

北へ行く→27　南へ行く→83

東へ行く→32　西へ行く→6

37 バッサリ。君はリザードマンを一撃でほうむった。→100

38 うわっ、底なし沼にはまってしまった。

——END——

39 グシャ。ヘビを踏みつぶしたぞ。こんな小屋は早く出よう→33

40 ここは十字路だ。あっ、お守りが落ちているぞ。

〈お守りを拾うなら、そう記録して……〉

北へ行く→10　東へ行く→23

西へ行く→80

41 やたっ、一撃でたおしたぞ。→68

42 道が分かれている。

北へ行く→18　南へ行く→32

東へ行く→6

43 君はなぐられどころが悪く、死んでしまった。——END——

44 小さな箱を見つけた。

箱をあける→65　箱を投げる→15

小屋を出る→33

45 ぎょェ〜。君はとうとう、やられてしまった。——END——

46 敵のアーマーが堅すぎて、短剣では歯が立たないよォ。

剣に持ちかえる→37

円月刀に持ちかえる→92

47 え〜ん。いくらたおしても、すぐに再生しちゃうよ〜。→26

48 君は教会を去った。→68

49 「オレの物なんか受けとれねェってのか?」彼は怒り、君になぐりかかってきた。→43

50 彼はお礼にといって、銅のカギをくれた。→89

51 Win。スケルトンなんて軽いもんさ。さて、どっちへ行こうか。

北へ行く→93　南へ行く→101

東へ行く→85　西へ行く→97

52 うわぁ。失敗だぁ。——君の冒険はここで終わる。——END——

53 ぐさっ。君はたったの一撃でやられてしまった。——END——

54 やった。ヘビは死んだ。おや、死体のかたわらに青いカギが落ちているぞ。いただきィ! →23

55 牧師さんは、お礼に荷物の中に邪悪な物がないか見てくれるそうだ。

湖の水→7　お守り→86　短剣→11

銅のカギ→31　青いカギ→91

調べ終わったら102へ。

56 あれ、森の入り口にもどってきちゃった。→77

57 乞食と若者、老剣士がいるぞ。だれと話をしようか。

乞食→99　若者→72　老剣士→9

58 道は二手に分かれている。

東へ行く→38　西へ行く→81

59 スケルトンはいくらたおしても、すぐに再生するので、キリがないぞ。

逃げる→13　戦い続ける→45

短剣に持ちかえる→69

60 しまった。滝に落ちてしまった! →61

61 君は、だいぶ流されてから、やっとの思いで岸へはい上がった。→71

62 女の人の歌い声が聞こえる。心が洗われるようだ。

耳をすます→3　湖の水をくむ→98

先を急ぐ→78

63 剣を持たない君は、あっさりとやられてしまった。——END——

64 何のヘンテツもない、ただの墓標である。→27

65 うわぁ。ヘビが出てきた。どうしよう。

剣で切る→54　ヘビをける→19

ヘビを踏みつぶす→39

66 落とし穴がしかけてあるぞ。

飛びこす→52　わきをすりぬける→

ノールディアスの塔

TOWER OF THE NORLDIAS

前　編

20

67 よし、自分の剣と円月刀をとりかえたぞ。先を急ごう（自分の剣を失い、円月刀を得ました）。→16

68 村をぬけると、そこは一面の森。これがうわさのあやかしの森。気がぬけないぜ。→94

69 見よ、この威力。あっという間に勝利したぞ。さて、今度はどっちへ行こうか。
北へ行く→103　南へ行く→85
東へ行く→81　西へ行く→93

70 眼前には沼が横たわっている。どうする。
かまわず前進する→88
もと来た道をもどる→101

71 小屋が建っているぞ。
小屋に入る→25　入らない→33

72 酒をおごってやったら、紙片をくれたぞ。
読む→22　破り捨てる→34
返す→49

73 スケルトンはたおしてもすぐに再生するのでキリがない。どうする？
逃げる→13　あくまで戦う→45
短剣に持ちかえる→51

74 分かれ道だ。
北へ行く→40　東へ行く→28

75 再び道が分かれていた。
北へ行く→79　西へ界く→29

76 三叉路である。
北へ行く→81　南へ行く→6
西へ行く→5

77 きょうはもう日が暮れる。またあしたにでも出直そう。——END——

78 教会があるぞ。中に入ってみようか。
中に入る→24　先を急ぐ→68

79 湖だ。おや、何か聞こえるぞ。
湖の水をくむ→98　耳をすます→62

80 あっ、こてが落ちている。
拾う→2　拾わない→33

81 剣を構えたリザードマン登場。戦うしかなさそうだ。BATTLE!
剣を使う→37　円月刀を使う→92
短剣を使う→46

82 君の冒険はここで終わる。——END——

83 分かれ道である。
北へ行く→36　東へ行く→4
西へ行く→56

84 三叉路に出くわしたぞ。
北へ行く→103　南へ行く→97
西へ行く→93

85 道はここより3方向へとのびている。
北へ行く→30　南へ行く→5
東へ行く→100　西へ行く→17

86 「強い力をひめています。大事になさい」→55

87 道が二手に分かれている。
東へ行く→21　西へ行く→75

88 しまった。底なし沼にはまってしまったぞ！　→82

89 君は酒場を出た。→87

90 おばあさんは、お守りをどこかに落としてしまい、困っているそうだ。
——お守りを持っているなら8へ。そうでないなら35へ進め。

91 「何のヘンテツもない、ただのカギのようですね」→55

92 一刀両断！と思った瞬間に、円月刀はポキンと折れてしまった。→63

93 十字路だ。
北へ行く→14　南へ行く→17
東へ行く→84　西へ行く→30

94 分かれ道になっているぞ。
北へ行く→6　東へ行く→83
西へ行く→32

95 おっ。スケルトンだ。先手必勝だぁ！
剣を使う→47　円月刀を使う→53
短剣を使う→41

96 墓標の下には古びた円月刀があったぞ。
剣をとりかえる→67　先を急ぐ→16

97 ここは三叉路になっている。
北へ行く→103　南へ行く→88
東へ行く→17

98 よし、水をくんだぞ。それにしても、さっきから何か聞こえるな？
耳をすます→62　先を急ぐ→78

99 乞食は君に酒をねだった。さて……。
おごる→50　おごらない→89

100 道は四方へとのびている。
北へ行く→30　南へ行く→76
東へ行く→58　西へ行く→85

101 分かれ道だ。
北へ行く→17　東へ行く→5
西へ行く→70

102 君はお礼をいって、教会を去った。→68

103 やたっ。とうとうノールディアスの塔を見つけたぞ。というところで、以下〈ノールディアスの塔2・魔塔編〉に続く。

中学校の パソコンクラブのみなさんへ——君の学校のパソコンクラブをポプコムで大紹介します。

ポプコム編集部では、全国の中学校のパソコンクラブのみなさんから紹介記事を大募集しています。君たちのパソコンクラブの活躍ぶりを書いて、ポプコム編集部まで送っていただけませんか？　くわしくは現在、応募要項などを君たちの学校へ発送中ですので、それに従ってご応募ください。

内容、形式などとくに制限はありませんが、自慢できるところ、ユニークな点などを交えた、おもしろマジメな記事を歓迎します。イラストや写真なんかもたくさん入れば楽しいですね。とにかく、パソコンクラブのみんなが協力して、楽しめる紹介記事を作って編集部へ送ってください。募集は当分の間、中学校を対象に毎月行っています（毎月末が締め切り）が、そのあとは高等学校も予定しています。

プレゼントとして、ポプコム最新号、ポプコム特製フロッピーディスク、ポプコム特製シャープペンなどを用意しています。

▼ポプコム市場を利用する方は次の注意事項を守って良識的な取引を行うようお願いします。①連絡は必ずはがきか封書で。②市販ソフト（のコピー）の売買、交換はしない。③現金を送るさいは現金書留などにする。また業者の方の営業的な利用はご遠慮ください。ポプコム市場を介した取引で生じたトラブルについては編集部では責任を負いかねます。なお、K円は千円、〒は郵便、W〒は往復はがきを意味します。

市場

売ります

回MSX(HB-101)＋マニュアル＋データレコーダー＋ゲームソフト５本＋ジョイカードを１万円ぐらいで。W〒。
〒646　和歌山県田辺市上万呂150-9
久保雄一

回AMIGAモデル1000＋増設ディスク＋増設256KRAM＋14インチアナログRGBモニター＋マウス(以上すべて純正品。国内保証あり、美品)＋ジョイスティック＋ソフト18本を32万円で。手紙で。
〒144　東京都大田区仲六郷2-40-1-206
梶谷　均

回X1FM10＋専用ディスプレイテレビ＋５インチ２Dディスクドライブユニット＋ソフト９本＋ジョイカード＋漢字ROM＋パソコンデスクを16万3000円で。すべて完動。キズ、よごれなし。W〒。
〒031　青森県八戸市上野字高岩13-1
小坂　徹

回FM-7＋カラーディスプレイ＋データレコーダーを３万5000円以上で。ただし箱はなし。W〒。
〒456　愛知県名古屋市熱田区穴番3-16-22
高田和彦

回PC-8801mkⅡM30＋付属品＋ジョイスティック＋ソフト多数を７万円ぐらいで。
〒444　愛知県岡崎市中園町六反31-6
神戸哲男

回FM-7(完動、箱あり)＋マニュアル＋デュアルディスク＋漢字ROM＋プリンター＋ジョイスティック＋付属品一式＋関連図書を６万円以上で。W〒。
〒277　千葉県柏市中央1-5-27-408
岩橋康太郎

回PC-8801mkⅡFHM30(新同)＋24ドット漢字プリンター＋MK300(300ボーモデム)＋新品ディスケット20枚を13万円ぐらいで。バラ売り可。おまけあり。
〒123　東京都足立区西新井栄町3-13-13 南雲荘202号
片山恵一

回KICコントロールBOX（新品、完動。説明書つき）＋基板を送料とも2万2000円。
〒739　広島県東広島市八本松町宗吉457-14
竹ノ内孝行

回MSX(8K)＋ジョイスティック＋ソフト６本を１万円で。くわしくはW〒で。
〒380　長野県長野市三輪9-48-15
御子柴憲昭

回PC-6001mkⅡ＋データレコーダー＋関連書＋ソフトを１万5000円で。すべて付属品、マニュアルあり。箱あり。無キズ。
〒380　長野県長野市花咲町1237
山高泰造

回PC-8801mkⅡM30＋カラーディスプレイ＋データレコーダー（PC-DR-330)＋ジョイスティック＋キーボードカバー＋ソフト多数＋付属品を８万5000円で。FM-7＋カラーディスプレイ＋データレコーダー＋漢字ROM＋FM音源ボード＋ソフト多数＋プリンター＋付属品を４万5000円で。以上すべて完動。W〒。
〒574　大阪府大東市明美の里町9-8
小田　忠

回ファミリーコンピュータ＋ディスクシステム（マニュアル、箱あり）を２万円ぐらいで。W〒。
〒040　北海道函館市人見町6-4
小浅雅樹

回ファミリーコンピュータ＋ディスクシステム＋JOY－RADER mkⅡ＋MSX＋ゲームソフトを２万5000円で。すべて箱あり。完動。〒。バラ売り可。
〒762　香川県坂出市八幡町1-3-24
長尾　亮

回セガマーク３＋ジョイパッド＋ジョイスティック＋マーク３用ソフト６本を１万3000円で。W〒。
〒333　埼玉県川口市戸塚東2-3-1
今井直之

回FM77AV2＋FM-TV151＋ソフト＋生ディスク５枚（すべて新同。無キズ。箱、説明書あり）を16万円で。値引き可。
〒103　東京都中央区東日本橋3-9-13上田嘉一郎商店内
鎌田弘司

埼玉県・パルキリー（14歳）

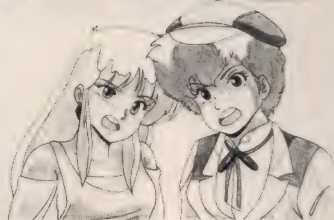
買います

◇ツインファミコンを１万5000円前後で。完動なら、キズ、よごれ可。W〒で。
〒404　山梨県塩山市三日市場3189-15
樋口　健

◇X1用の５インチFDドライブ＋ケーブル＋インターフェースを３～４万円で。
〒023　岩手県水沢市真城字折居館30
千田栄幸

◇PC-6001mkⅡ専用スーパーインポーズユニット(PC-60M54)を１万円以下で。
〒362　埼玉県上尾市上尾村710-3
桜井賢也

◇X1用のFM音源ボード(CZ-8BSI)または専用データレコーダー(CZ-8RL1)を１万5000円以下で。キズ、よごれ可。
〒059-03　北海道登別市常盤町1-1-2
大塚直明

◇X1用のFM音源ボード(CZ-8BSI)を8000～１万円で。完動に限る。W〒。
〒243　神奈川県厚木市毛利台3-15-19
船橋理臣

徳島県・あさそらかおる（16歳）

◇富士通FMPR-201＋ケーブル＋用紙など３万円ぐらいで。ビデオデジタイズカード(AV用)を１万円ぐらいで。マウス（AV用）を5000円で。W〒で。
〒501-62　岐阜県羽島市竹鼻町昭和町
篠田庄平

◇PC-8801mkⅡM30を４～５万円で。完動ならば多少のキズ、よごれ可。箱、マニュアルはいりません。またディスプレイをつけてくれれば６万円ぐらいで買います。W〒で連絡を。
〒444-21　愛知県岡崎市松崎町3-11-126
山崎政明

交　換

◎当方、MZ-721(箱、マニュアルあり)＋Hu-BASIC、S-BASIC＋ソフト数本。貴方、所有パソコンかポケコン(PCシリーズ)。条件がよければセガマーク３＋ソフトをつけます。早い者勝ち／　W〒。
〒270　千葉県松戸市小金原9-24-7
岡本正宏

◎当方、FM-77L2(昭和61年購入。完動、無キズ、付属品つき)＋ソフト。貴方、PC-8801mkⅡFRM10。W〒で。
〒796-09　愛媛県西宇和郡三瓶町安土24
増川典久

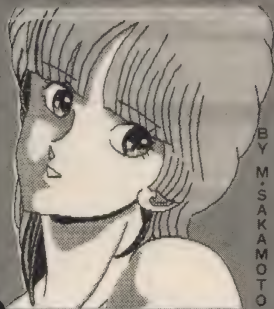
◎当方、ファミコン＋ディスクシステム(箱、説明書あり。完動)。貴方、セガマーク３。W〒で。
〒493　愛知県葉栗郡木曽川町外割田城跡78
三品　稔

◎当方、PC-8801mkⅡM10＋X1C。貴方、PC-8801mkⅡSRM10。手わたしで。
〒300-12　茨城県牛久市牛久町1414-74
小林政哉

◎エプソンプリンターAP-80K＋PC用ROM＋ケーブル（62年１月購入。完動、無キズ、説明書あり)。貴方、PC-PR101TL。説明書つきで。W〒。
〒808　福岡県北九州市若松区小石本村町1-76
佐藤　誠

◎当方、MSX(32Kバイト)＋データレコーダー＋ジョイスティック＋ソフト。貴方、ツインファミコン＋カセット。
〒480-01　愛知県丹羽郡扶桑町大字斉藤字下振舞堂5-2
吉田洋之

◎当方、FM-77D2＋関係書＋ソフト多数。貴方、X1F M20／X1G M30＋ソフト。W〒で。
〒360　埼玉県熊谷市箱田1-15-8
島村英明

EXCHANGE OF LETTERS

今月は「文通促進月間」だったりする。ポプコムを読んだら、手紙を書く。いい友だちができる。人生が楽しくなる。最高だね。

♡ぼくは映画や音楽や文章を書くことの好きな高2の男です。映画や音楽の好きな明るい女の人、背の高いことしかとりえのないぼくと文通しませんか? お手紙待ってます。
〒512 三重県四日市市富田一色町29-28 渡部佳右（16歳）

♡ぼくはPC-9801VM2ユーザーです。だれかパソコン通信のできる方で、市外局番が0720で、できればプログラムやCGを通信で送ってくれる人、お願いします。また市外局番が06、0742、0727、0729、0726、075、0774の方もお願いします。
〒574 大阪府大東市北条1-24-24 中野喜輝（15歳）

♡ぼくはPC-8801FHを持っているRPG好きの社会人です。RPG、AVG、SLGが好きな13～16歳の女の子、楽しく文通をしましょう。プログラムなどを時間さえくれれば打ちます。お手紙ください。
〒506 岐阜県高山市西之一色町1-70藤井アパート 坂田三千広（16歳）

♡私は、パソコンに関しては無能に近いのですが、AVGが大好きな一少女です。男女問いませんが、できれば写真同封で……。
〒719-02 岡山県浅口郡鴨方町益坂521 横田智子（16歳）

♡ぼくは現在高1のPC-9801F2ユーザーです。使い始めて約4年。マシン語は少し使える程度で、ゲームが大好きです。98ユーザーの方、情報交換しませんか?
〒569 大阪府高槻市古曽部町1-20-19 佐々木博史（15歳）

♡自分は、この間PCからX1GM30にくらがえ?した高校生です。多趣味なのでどんな話にも対応できます。楽しく文通できる女性の方、お手紙ください。
〒680 鳥取県鳥取市叶235-1 福井徹明（15歳）

♡ぼくはPC-8801mkIIMHを持っている中2の男子です。今年買ったばかりです。いろいろなことを教えてくれるやさしい人、文通しましょう。写真同封希望。
〒862 熊本県熊本市長嶺町3543-3-108 小坂良介（13歳）

♡ぼくは愛知県内の男子高校の者です。今年になってX1シリーズのパソコンを買いました。まだ未熟なので、X1のことについて語り合いましょう。女子の方は大歓迎。身長は180cm以上あります。よろしく。
〒441-21 愛知県岡崎市岩津町西坂55-24 鈴木達也（16歳）

♡ぼくはPC-8801MHを持っている中央大学1年生です。大学に入ってからパソコンを買ったので、まだまだドしろうと。だれかこんなぼくでよかったら文通しませんか? 年齢、性別、パソコン歴、使用機種、字のうまいヘタ不問。連絡待ちます。
〒353 埼玉県志木市柏町4-1-25 九谷誠司（18歳）

♡ぼくはPC-8801MHのユーザーです。パソコンを持っている女の子、女の子に縁のないぼくとコレスポンデンスをしてください。年齢は問いません。たくさん手紙待ってまぁす。ちなみに文通愛好者のこのぼくのあだ名はポポ・ブラジルです。
〒916 福井県鯖江市吉江町12-9 佐々木正樹（中3）

♡ぼくはPC-8801MHのユーザーです。といってもパソコンを買ってからまだ3カ月少しという初心者です。いろんなことを教えてくれる親切な方、または手紙を書くのが好きという女の子、手紙待ってます。
〒899-04 鹿児島県出水郡高尾野町大久保7075-14 高牟礼晋一（17歳）

♡ぼくはPC-8801mkIIとPC-8801FHを持っている高1の男子です。ぼくは最近とてもパソコンのペンフレンドがほしいと思うようになりました。ゲームばかりやっているのでゲームが好きな人、そして女の子の友だちがほしいので女の子でパソコンの好きな人がいいです。13～17歳の方、お手紙待ってます。
〒140 東京都品川区東大井5-14-3 太田雄士（16歳）

♡ぼくは88mkIISRのユーザーです。SRは買って1年とちょっと。その前にFM-7とMSXを4年間やっていましたが、それで女の子と話もできずに中学生活が終わってしまいました。中1～高1ぐらいの女の子、写真同封で。
〒370 群馬県高崎市新保田中町381-8 大沢和典（15歳）

♡ぼくはPC-9801のユーザーで、スポーツ好きな高1の男子です。スポーツ好きな方、パソコン好きな方、あるいはそうでない方でももちろん大歓迎です。年齢、性別などは問いません。お手紙ください。
〒177 東京都練馬区大泉学園町5-16-13 石田和巳（16歳）

♡ぼくは京都生まれの16歳の男の子です。気軽に文通してくれる女の子の手紙を待ってます。できれば写真同封だとうれしいです。ちなみにぼくはあまり背は高くありません。
〒607 京都府京都市山科区東野白拍子町13-38 白井正和

♡ぼくはMSX2を持っているユーザーです。12～14歳のかわいい女の子、お手紙ください。なるべく写真同封でお願いします。返事確実です。
〒233 神奈川県横浜市港南区港南台4-36-201 進藤弘之（13歳）

♡20歳以下の女性の方、文通しない? ぼくは15歳のPC-8801FHユーザーです。お手紙待ってま～す。
〒784 高知県安芸市染井町14-11 谷口智昭

♡ぼくは98Mを持つ高校生です。どんな方でも中学校以上高校生以下の女の子ならOK！ 手紙待ってます。必ず返事出します。
〒634 奈良県橿原市久米町550シャトー橿原1-D 福井紀之（15歳）

♡ぼくは88IIFRを持つ中3の男です。同じ中3の女の子、文通しませんか? できれば写真同封で。
〒683 鳥取県米子市皆生1871 港 英明（14歳）

♡ぼくはFM-77のユーザーです。77を買ってから1年以上たちましたがBASICやマシン語は少ししかできません。こんなぼくとRPGやAVGやアクションゲームをいっしょに解いたり、プログラムを作ったりしませんか? お手紙待ってます。
〒583 大阪府羽曳野市通法寺65 今西卓也（14歳）

♡ぼくはPC-8801mkIIFRを持っている中2の男子です。同じ中2でアドベンチャーゲームの大好きな人、お手紙ください。
〒213 神奈川県川崎市宮前区野川1053 水戸嘉一（13歳）

ランディ伊丹の ずっこけ・ポン

こんにちわ～！お久しぶりです。最近イラストコーナーに、南野陽子ちゃんのイラストがふえてきて、とてもうれしいです。特に亜留碇くん、君はえらい。どんどんかいて送ってくれ！のせるからさ!! もうすぐ夏がやってくるとゆーのに、彼女がいないんじゃ話しになんねーよなぁ…俺としては、島田理恵ちゃんとか、吉沢秋絵ちゃんみたいな女の子がいいんだけど…彼女ができないのはこれが原因か?!

編集室より

ポプコミュニティでは、読者のみなさんからのお便りを待っています。談話室、通信局（クラブ紹介、文通）のレギュラーのコーナーへだけでなく、ショップ情報、イラスト、ミニプログラム、芸能、音楽、映画などのおもしろ情報など、どしどしお寄せください。採用分には記念品（市場、通信局を除く）をお送りします。お便りのあて先は、〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部「ポプコミュニティ○○の係」です。住所、氏名、年齢、学校（職業）、電話番号を必ず書いてください。

メンフォラのパワーも夏バテでダウンしないように、がんばろう

お？今度はポン橋の地図ついたるさかいまぁ、いかんとあかんな

好きやねん
大阪日本橋マップガイド
（大阪府／市村安海）

あのなぁ……いきなりだが、ぼくは怒っている！　6月号のメンバーズフォーラムで日本橋のことがのってたけど、なんやねん！　おんどれ、ナメとんのとちゃうか？　日本橋でJ&P行って買いモンするあほおるかい！　たった1割引きで日本橋行った価値あるかい！　そのうえマップだぁー？　あまえるな！　日本橋や秋葉原なんかでは、自分の足で歩いて覚えるモンやろ！　自分の経験からいくと、平均的に鈴木でんき（2店ある）が安い！　なれなれしゅうしてたら店のオッちゃんとも仲ようなってまけてもらえるようになるんやたとえば6万4800円て書いてあったら「オッちゃん！　これハンパな値段やん。6万にしてや」というて……アカンかったら「どーせあまりモンやろ？」とか何とかいって、根性で値切るんや（実話です。やりました、本当に……）。絶対に「すいません……」なんていう貧弱ない方したらあかん！　大阪の商人ナメたら、ひどいめにあうで。ホンマにまぁ、ここはしゃあないからマップつけといたるさかいにがんばりや……。

以上、日本橋プロの市村クンの大阪弁講座でした。98Vのサークルもやっていますから興味のある方はご連絡を。また日本橋や電気製品についてもお便りください。質問にお答えします。（〒573-01　大阪府枚方市長尾東町345　市村安海　中3だよ）

でんでんタウン
大阪市浪速区 日本橋MAP
（日本橋3～5丁目）
注：ディスクピアなど61年以降にできたものは記されていません。
BY ICHIMURA 1987

車で来るのは禁物！
高島屋東別館
ニノミヤパーツ
河口ムセン
シマムセン
スズキでんき本店
ウエダムセン
J・P1
J・Pメディアランド
NTT
J・P3
共立電子
ニノミヤ
J・P
阪神高速
3丁目
4丁目
5丁目
ニノミヤ7
中川ムセン
J・P3
マツヤでんき
ジョーシン
スズキでんき
中川ムセン
ニノミヤ5
J・Pメディアランド
ニノミヤムセン
ニノミヤ
J・P5
中川ムセン
共立電子社
オーディオはココ（2F）
中川ムセン
堺筋
←2店ともここだけ正月から開いてた。（年中無休）
ニノミヤムセン
地下鉄
恵美須
日本橋

『片想いグラフィティー』で真夏に飛びこむ！

ポプコムアイドルファンの諸君、ビッグアップル3人娘については、もう知ってるとは思うけれど、この夏の花丸おすすめ曲は、なんといっても倫子ちゃんの「片想いグラフィティー」、これに尽きてしまう。あの理恵ちゃんの大人っぽさもいいが、この暑さ！　やっぱりパンチがほしい！　で、彼女の「片想いグラフィティー」をきけば、真夏へ一挙にダイビングである。元気爆発、アリナミンパワーだ！ってな感じかな。ま、アリナミンはどうでもいいが、700円でそんな刺激を味わえるんだから早い話、長生きはするもんである。と、しょうもないことをいいつつ、今回はだ、真弓倫子ちゃんの元気レコード「片想いグラフィティー」を5人の読者に特別にプレゼントしてしまうのだ！　〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部「アイドルプレゼント2」係まで、はがきを送ってほしい。希望者多数の場合は抽選。7月24日㈮到着分まで有効だよ。

パソコンゲームの必勝本を

プレゼント

『ザナドゥシナリオII』『覇邪の封印』『摩訶迦羅』『現代大戦略』『めぞん一刻』など、超人気のパソコンゲーム27本を徹底解剖、中身や必勝テクなどを親切に紹介したスグレ本が登場したゾ。その名も『パソコンゲーム必勝大全集』（新書判／278ページ／二見書房）。なんたって大全集というくらいだから、㊙情報やヒントを満載！　一読三嘆、こんなのアリかよ？なんてショックを受けても知らないぜ。美少女ゲームの、あのシーンなんかもあったりして。ますますパソコンゲームがおもしろくなるこの本を、二見書房さんのご好意で10名の読者に特別プレゼントする。本がほしいと思ったら、はがきに住所、氏名、年齢、学校学年（職業）、電話番号、それに、近ごろ君らのまわりではやっているもの（こと）を書いて、〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部「パソコンゲームの本プレゼント係」まで。7月24日㈮到着分のはがきまで有効だから、急いでよネ。

パソコンゲーム必勝大全集

ちなみにコーナー　ちなみに怪奇大作戦、スパイ大作戦、プロポーズ大作戦、尾形大作とは、全く関係ありません。Ⓡ

アナログ大作戦（連載第3回）

真説・忠犬ハチ公

というわけで、わしらは、いま、ハチ公の前にいるのだ。テカテカと黒光りしたその像は、ちょっと疲れているように見えるけど、まあさっそくインタビューしてみよっと。

「ハーイ。ハチ公、調子はどうだい」

「ワン」

「あれっ。機嫌悪そうだね。なんか不満でもあるの？」

「ツー。スリー。フォー。ファイブ。シックス。セブン。エイト‼　お、おれハチ公。みんなノッてるかい。イエーッ。とかいいながら、きょうも元気なハチ公くんずえーす」

「……」

「やあ、インタビューだぁ？　マイッタなあ。いまモーレツいそがしいのよボク。ホラ、映画『ハチ公物語』なんかでさ。打ち合わせだ、なんだでね。好きなゴルフもガマンだよ。ワッハハッハーだ」

「これがあのハチ公なのか。おばあちゃんが涙ながらに語ったあのハチ公なのか。変わった。あんた変わったね、ハッちゃん」

「おっ、のーしたァ？　クライね。クライのだめだよ。人生明るく楽しく軽快にってね。そうだ。映画のヒットを願ってヤキトリで一杯ってのはどう。渋谷のヤキトリ屋ならみーんなおれっちの知り合いだぜ。でもほら、おれ犬だからなぁ、現金もってないんだ。ねっ、安いとこでいいからさあ。行こうよ」

で、ぼくらは、渋谷は道玄坂のハズレにある"キリタンポ"という秋田料理の店に入った。

ぼくらはいいかげん酔っぱらっていた。

「ねえハッちゃん。あんた秋田の生まれだってなあ」

「おおよ。秋田は大館の生まれだよ。大正12年の生まれだ。おめえなんか生まれるずーっと前のことだ」

「それそれ。そーゆうのが聞きたかったんだ」

「おーし。聞かせてやろう、おれの話を。悲しい悲しいおいらの話を。聞いて泣くなよ。夜明けのカラスよーってなあ」

忠犬ハチ公は、ぐでんぐでんになりながら有名なハチ公物語を長々と話したのだった。

「う〜〜ん、なんていい話なんだろう。こりゃ泣けちゃうなあ。日本人好みだなあ。作ったみたいによくできた話だなあ。ヒック」

「ン、何だ。おおっ、その疑いの目つき。やんなっちゃうなあ。ひねくれモンは、素直に聞けないんだからもう。ヒック」

「まあね。酒をおごったうえに秋田料理まで食わしてやってんだから、そんなだれでも知ってるような話は、聞きたくないのサ。事実をね、真実をね、聞きたいわけだよ」

「わーっ。キッタネー。恩きせやがってなあ。ちっきしょー。でも、一度、恩を受けると反抗できない性格なのが、犬のつらさなんだよなー。うう、つらい」

「あっ、やっぱ何か隠してますね、ハッちゃん。ここはもう洗いざらい話してスッキリしちゃえば？　ねっねっ」

「……何もかもお話しいたします……」

"じつは、ボクには、2ひきの兄弟がいました。だれでも知ってるように、犬は、1ぴきだけ生まれることはないんです。ボクが東京に来たときにその兄弟もいっしょだったのです。東京では、別れ別れにくらしていたのですが、いつものように上野先生を駅まで送っていったときです。近所の人がくれたヤキトリをくちゃくちゃやりながら町をぶらついていますと、バッタリと出くわしたのです。そう、あの別れ別れの兄弟と。それは目をおおうばかりのやつれ方でした。兄弟2ひきは、野良犬になっていたのです。『なんてこった兄弟！』

「ハハ。笑ってくれよ。こんなになっちまって。おまえのウワサは知ってたよ。渋谷のハチ公っていやあオレたち野良の間でも有名だよ。がんばって長生きしてくれよ」「なにいうんだよ兄弟。これからは、何があっても、いっしょだ。もう腹を減らすようなことはさせないぞ。さあいっしょに行こう！」「ありがとう。ありがとう」とまあこんなぐあいでボクたち3兄弟は、全員ハチ公になりすますべく、スクール・オブ・ハチ公を作って上野先生のクセからボクのクセ、近所の人に対するシッポのふり方、ヤキトリをもらったときの喜び方などを勉強した。だから先生の送り迎えは、3日に1回の3交替制で、残った2ひきは、渋谷の町で楽しく遊んで暮らしていたのだった。それはそれは、楽しい日々だった。それでなければいくら好物のヤキトリだって毎日じゃ飽きちゃうし、それに野良犬生活をしていた兄弟たちのおかげで渋谷の町でもけっこうイイ顔になっていた。だからよくケンカも売られたりした。一度なんか新宿で〈歌舞伎町のクロ〉とおそれられていた犬と乱闘となり……"

「そうだったの、左耳のケガはそのころの」

「まぁね。でもこれが原因で兄弟はまた別れることになるんだよ。だって全員がまったく同じケガをするなんて不可能だもんな。いま思えば若気のいたりってやつだな。でもあの別れはショックだったよ。それに追い打ちをかけるような先生の死だろ。たまんなかったよ」

「じゃあ、それからも毎日、渋谷駅に先生を迎えに行ってたというのはちがうんだね」

「そうだよ、兄弟をさがしてたんだ。先生はもう死んじまった。また兄弟いっしょにやり直そうってね。ああそれなのにそれなのに」

「そうか。結局は、苦労したんだなあ。で、でもねえ。それならなんでいつまでも忠犬ハチ公なんてやってるの」

「それはね、人間の気持ちがそれでやさしくなってくれればね。このせちがらい世の中でちょっとホッとした気持ちになってくれればね。そう思って……クンクン」

「ハッちゃん。映画、みんな見てくれるといいね。ぐっすん」

「ワーン。ワン、ワン」

（続く）

ノストラダムス大論争その4

——生か死か……それとも——

‼ますますもって、熱を帯びてきたかに見える、ノストラダムスの大予言をめぐる、意見交換。この先、どう収拾をつけていこうか、ちょっと今のところ見通しもつかない。しかしながら、論争することは大いにけっこうだ。また、ノストラダムスみたいな、不可思議コーナーを設けたいので、もっと情報をお願いしたい。

これで決まりさっ！　切り札なのよ。ノストラダムスの大予言について。不安でたまらないあなた！　人類は滅亡しないぞオ。だいじょーぶだぁー（とくに、五島勉の「大予言」を読んだ人へ）。角川文庫から出ている高木彬光著「ノストラダムス大予言の秘密」（260円）を読んでみよう。きっと救世主として役に立つぞオ。（栃木県　中村潤一）

5月号のノストラダムスのことについて。「恐怖の大王」のことについて述べてありましたが、ぼくは、吉原さん、岡田さんの考えのどちらでもありません。この予言の前兆として現れている現象は、ほとんど人類の文明のせいで起きているものばかり。このままでは1999年までに自然がなくなり、人は飢え死にしてしまう。つまり、人類の文明、そして開発によって滅びるのではないか。そう思うのです。お2人の考えにしても、ぼくの考えにしても、この予言をくい止めることは可能なのです。12年後とはこのぼくたちの世代です。人類を救うために、あきらめず、未来を力を合わせて切り開き、明るく生きていこうじゃありませんか。（福岡県　西本修一　13歳）

5月号のノストラダムスの大予言の記事についてですが、ぼくのもっている情報によると、1999年は人類が破滅への第一歩を踏み出すときで、セザールなる救世主により一握りの人たちだけが助かり、2011年（ちょっと忘れましたが）が真の人類滅亡の日で、「恐怖の大王」は1999年「日本」に降ってくるそうです。ちなみにセザールは、ノストラダムスの息子の名前だそうです。（大阪府　リアリズムFR　16歳）

6月号で近藤雅也君が流星雨の主なものは8月か4月中だといっていますが、「ノストラダムスの大予言」という本に〈何巻かは忘れました〉、ノストラダムスのころは陰暦だったので、7月とは今の8月に当たると書いてあったと思います。さらに、どこかの大学の教授がコンピュータを使ったところ、1999年の8月に太陽系が巨大な十字架になるといっていました。これは惑星直列と同じで、何もないかもしれませんが、やはり、もしかして？と思うと、少々不安ではあります。さらにノストラダムスの書いた「諸世紀」という本で、今までになくなったとされてきた11巻、12巻をフランスのあるグループが手に入れて、フランス政府に働きかけているとか……。

それと話はずれますが、イエス・キリストは自分のことを「神の子」であるといっていたわけです。ところがイエスは世界の破滅のときには「人の子」が天から降りてくるといったといわれていますが（これをイエスの再臨といっている）、なぜ神の子が人の子となるのでしょうか？　ただ単にまちがっただけなのでしょうか。（鹿児島県　浜瀬雅仁）

ぼくはクリスチャンの立場から見た「ノストラダムスの大予言」について述べたい。諸君は新約聖書の最後に「ヨハネの黙示録」というのがあるのをご存じでしょうか？　これは世界の終わりについて、ヨハネが神から啓示を受け、それを書いたものです。これによると、世界の終わりには簡潔にいって、次のようなことが起きます。

①携挙……キリスト教徒が天に上げられる
②地中海10カ国連合の首長がイスラエルと平和条約を結ぶ
③ソ連がイスラエルに侵攻する
④世界を支配する人物が登場し、みずからを神とする
⑤天変地異が続き、多くの人々が死ぬ
⑥キリストが再臨し、はばもうとする者すべてを滅ぼす

まだ続きがあるのですが、省略します。ここで重要なのは⑥です。これについては、「またわたしが見ていると、天が開かれ、見よ、そこに白い馬がいた。それに乗っている方は、『忠実で真実な者』と呼ばれ、義によってさばき、また、戦う方である。（中略）そして天の軍勢が、純白で、よごれのない麻布の衣を着て、白い馬に乗り、彼に従った」（黙示録19章11、14）「なお見ていると、獣と地の王たちと彼らの軍勢とが集まり、馬に乗っている方とその軍勢とに対して、戦いを挑んだ」（同19章19）とあります。これこそがノストラダムスのいう「恐怖の大王」なのです。ではなぜ正しい正義のお方を「恐怖の大王」というのでしょうか。それはノストラダムスが神によってではなく、サタンによって予言しているからなのです。つまり、この予言を覚えている者は、キリストの再臨を見て、「恐怖の大王」であると思い、武器をとって（サタンのために）戦うのでしょうから。ですから諸君、まどわされないで、今のうちに悔い改めて救われましょう。（東京都　佐久間勝仁　早稲田大学）

失いたくないものの一つに、われわれをとりまく美しい自然がある。自然が滅びるとき、またわれわれの存在も危ないが、われわれは、いまその危機に直面している。

ちなみにコーナー　ちなみにノストラダムスは、アムステルダムとアダモステとは、フィーリングは似てますが、ちがいます。Ⓡ

MFイラストコーナー なんちゅうやつやねん

▲長野県・魔性の男
まっ、のらないときもあるぜ。

◀熊本県・りっく
となりの娘が見たいな。

◀大分県・南野陽子大々FAN
陽子ちゃんと遊園地行きたいな。

◀千葉県・三沢章子
いじけるなっつーの

▼兵庫県・Mr. Zoe
マドカちゃんならオレも好きさ。

◀愛知県・鉄の円舞曲
きみの努力をかいましょう。

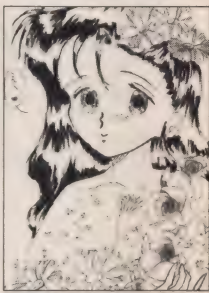
◀北海道・はるか遥
友人思いのいい子だね～。

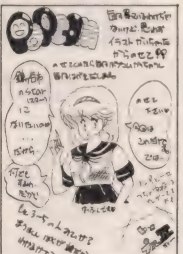
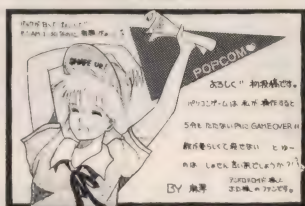
▲山口県・月明かりの中を
オレはやっぱりランディ・ローズかな。

◀京都府・伯爵
胸が全然ないのね

▲秋田県・氷室狂介
オレもBOØWYだ～い好き。

▲大阪府・セ★リーグ
ファミスタで4回も優勝したぜ。

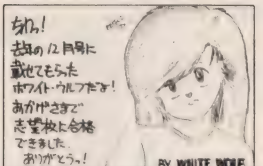
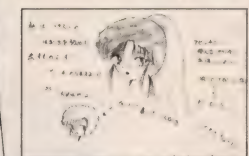
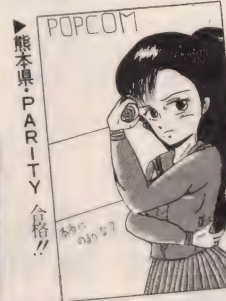
▶徳島県・ふぉるて
君には、評価5をあげます。

▲北海道・YMO
口べたなんだろ、君は！

◀千葉県・プルIII
ヒーローになってください。

▲大阪府・ゆいな麻琴
宿題か～！ 大変だなあ～。

▲群馬県・ものもらい
じゃ、オレのサインやるよ。

▲大阪府・ホワイト・ウルフ よい！

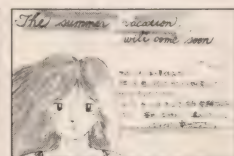
▲鹿児島県・えるぴーぷる
きれいなイラストだよ。ほんと！

▶千葉県・黒田 学
この陽子ちゃんは、ちょっとこわいなあ。

▶熊本県・PARITY
合格!!

▲愛知県・森のくまさん
運のいいやつだ。

▲岐阜県・ラビリンス三成
ウフフフってのは、あれか!!

▶東京都・2-2裕美

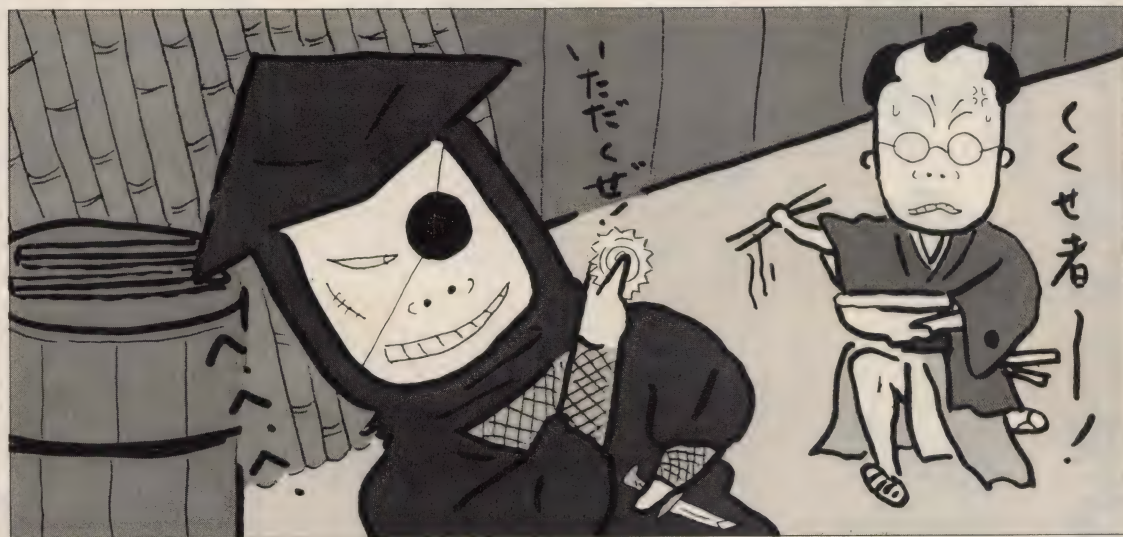
◀栃木県・ヨータム
スケIIは最高だよな。

▲大阪府・阪本 勝
やるじゃん！

◀埼玉県・A
これからがんばるように。

祝・誕生！　ポッキー2号!!　R

MF Scrambleジャックダニエル加藤の電撃コラム

Vol.22

いよいよ来ました世紀末！　ドンドンッ！

ILLUSTRATED by POCKY

ブームというのは、はずかしいものである。今は、レトロである。音楽もファッションも、みーんなレトロ。J.D.も古いジャズとか、60年代、70年代のもの、あるいは、それっぽい音とかって好きなのだが、これはレトロということばとは結びつかないものと思ってる。それ以前のものだ。まっ、みんな「今」がいやになってるのだろうと思うし、ましてや未来なんて考えたくもない、ってのもわかる。でも、なんでもかんでもっていうのはやっぱりはずかしい。まっ、レトロに限らず、むかしの未来志向の芸術家の「今」の姿を見れば、「これだーっ！」っていう思い入れそのものが、そういった宿命をもっているような気がする。もちろん、悪いことだといってるわけじゃなくって、そういうのが、何物にもかえがたく、はずかしいと思うのである。だからといって、ものごとに対して斜に構えるっていうわけじゃなくて、なんかこうもっと自由な思い入れ、とかいったものを大事にしたほうがいいんじゃないか。そんな意味で今月紹介の杉浦さんは、いいお手本なのだと思う。

RECORDS

ハードロックの復活なのだ

FATAL FLOWERS
YOUNGER DAYS
ワーナーパイオニア
LP2,800円　CD3,200円

ハードロックって書いたけど、GS調といったほうがいいかも。タワーでたまたま見つけたんだけど、最近の大当たり。むかしのストーンズ、アニマルズふうでもあるかな？　要するにエレキな音なのである。レトロ調なのである。メロディーラインもいいし、ユニゾンのコーラスもいい。あんまうるさくはないし、朝でも夜でもきける。日本盤は、ワーナーから出るはずだけど、いつ出るかは不明。洋楽ファン必聴なのである。

E.B.T.G.のこんなレコード知ってた？

EVERYTHING BUT THE GIRL
輸入盤

最近、E.B.T.G.の人気が高まってきたみたいで、けっこうなことだと思う。で、彼らのアルバム3枚ってことになってんだけど、これは番外。A面には、1枚目からのチョイスで、B面は、知らない曲ばっかし。傾向としては1枚目ふうなんだけどね。う一む、わからん。資料にもこんなの書いてないし。日本盤とかって出そうもないから、輸入盤見つけたら、「買い」をおすすめしたい。もちろん、ファンの人だけねっ！

J.D.のだんぜんおすすめ

LAURA NYRO
THE FIRST SONGS
輸入盤

70年代に活躍したシンガーソングライター、ローラ・ニーロのデビューアルバム。もうすでに日本では廃盤（悲しいことだ）になってるが、いいアルバムである。その証拠にアメリカ盤では、すべてが手に入るのである。ソウルっぽいのと、フォークっぽいのが混じってて、ユニーク。とくに「ストーニー・エンド」は必聴なのである。

J.D.の大江戸特集

江戸を斬る！

PART 1

突然の江戸特集。以前にも池波正太郎ばっかし読んでたころ、「あー、おれも江戸に住みたかった」と思っていた。今度杉浦日向子さんの文章読んでたら、彼女もそう思ってるらしい。よしっ！と意を強くしての「江戸へのおさそい」特集なのである。

杉浦日向子さんは、江戸時代に生まれたかったのである。

『大江戸観光』というタイトルにひかれて買ってみた杉浦さんのエッセイ集。読みだしたらとまらないのである。浮世絵師、江戸の通人、花魁などなどについて書かれた彼女の文章一行一行に、江戸時代への愛というか愛着というか、があふれてて、読んでてうれしくなるのだ。とくに、英泉なんかへの思い入れは相当みたいで、英泉の美人画の模写なんて、なかなかのもんである。最初は、この人、文章もうまいくせに、絵もかくのか、とか思っていたんだけど、じつはマンガ家でもあったんですね。不勉強／　しかも、とても若い。まだ27歳ぐらい。どうして、お江戸に関してこんなにいろんな知識が得られたのかな、と思う。J.D.も大むかし、この業界に入って最初の1年、毎日浮世絵ばかり見ていた。浮世絵の本を作っていたのだ。そのころいちばん好きだったのが、英泉と北渓。この2人と、北斎、お栄（北斎の娘）が中心に描かれてるのが、マンガ『百日紅』である。これ読んでると、江戸時代にタイムスリップしたみたい。よく、においがする、とかっていい方あるけど、この絵を見てると、江戸の「光」そのものが見えてくる。日ざしそのもの。ストーリーもおもしろいし。これが気に入ったら、『ニッポニア・ニッポン』もオススメである。

さて、山本昌代さんは、やっぱり江戸に魅せられた作家である。『百日紅』のお栄の画号は応為、そのお栄を題材にした『応為坦坦録』などに次ぐ3作目が、江戸の本草学者兼戯作者平賀源内の晩年を題材にした『源内先生舟出祝』。あわれで、おかしい。『黒白』はご存じ、「剣客商売」の秋山小兵衛の若い日々を描いた長編。といっても1日かければ全部読めるけど。だんぜんおすすめのおもしろさ／小兵衛と同じくらい強い波切八郎がひょんなことから人生の悲惨にまみれてくってとこは、かなりかわいそうで、どっちかというと、それが中心に描かれてる。ラストで大二郎のことなんかも出てて、このへんはご愛敬ですな。

大江戸観光
杉浦日向子
筑摩書房　1、200円

百日紅 さるすべり㈠、㈡
杉浦日向子
実業之日本社　㈠、㈡とも980円

ニッポニア・ニッポン
杉浦日向子
青林堂　850円

源内先生舟出祝
山本昌代
河出書房新社　1、200円

黒白 剣客商売番外編　上、下
池波正太郎
新潮文庫　各520円

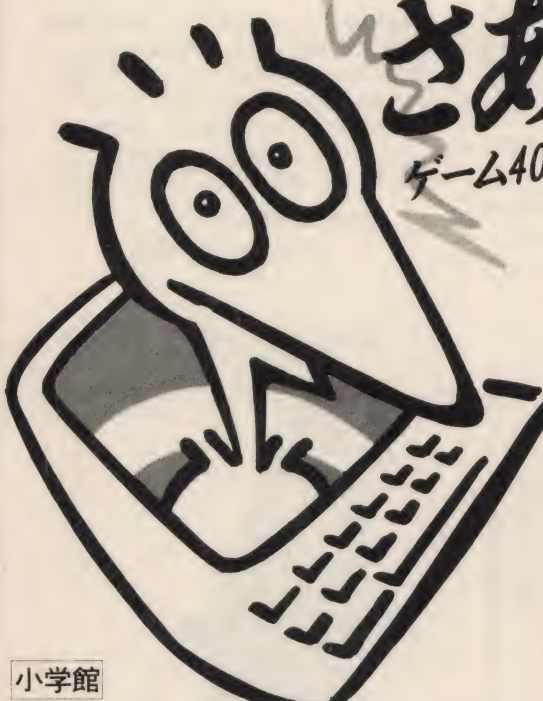
BOOKS

もうJ.D.の本棚には、30冊以上の恐竜本がある。最新がこれ。アメリカの「サイエンス」誌（ということは日本版「サイエンス」誌も同じだけど）にのった恐竜関係のレポートを集めたもの。流星群で恐竜が絶滅したってするものや、恐竜が温血動物だってな説や、なんかおもしろかったけど、とくに翼竜について集中的に書いてあるラングトンのレポートおもしろかった。ほかに恐竜の子育て、恐竜の生態と、計5つのレポート。大型本で、ちょい読みにくいけど、ためになる。恐竜にくわしくなれるのである。

恐竜の血は温かかった
サイエンスの編集部編
日経サイエンス社　1,200円

アンケート質問欄

右のアンケートはがきの質問です。質問に対する回答をアンケートはがきにご記入のうえ、お送りください。

抽選で、20名の方に特製Tシャツ、30名の方に特選パソコン用カセットテープ、50名の方には特製マジックカッターをさしあげます。締め切りは8月8日の消印有効です。

①マイコンを持っていますか。本体、周辺機器名は。
②最近、2カ月内にどんなソフトを買いましたか。具体的にお書きください。
③定期購読しているマイコン雑誌は。
④POPCOMを定期購読していますか。
⑤POPCOMの内容は、全体的にみて(むずかしい、ちょうどいい、やさしすぎる)
⑥今後、そろえたい周辺機器はなんですか。
⑦今月号でよかった記事をよい順に3つどうぞ。
⑧今後もマイコン関係の別冊、単行本を出版する予定ですが、どんな内容のものをお望みですか。
⑨これから、買いかえたいと思うマイコン(機種名)は。
⑨′マイコン雑誌以外で、あなたが購読あるいはよく読んでいる雑誌は何ですか。
⑩本誌についてのご感想、ご希望をお書きください。

ポプコム編集部協力スタッフ募集!

編集部では現在、編集協力スタッフを募集しています。仕事の内容は次のとおりです。◆オリジナルプログラムの開発(マシン語でプログラムを作れる方、ゲームのシナリオ作りの好きな方)、整理、テスト、評価(ゲームで遊ぶのが大好きな方)◆投稿CG作品の整理、撮影(CGの好きな方。パソコンの操作方法は指導します)◆取材レポート記者(地方在住の方でレポートを書きたい方なども歓迎)◆その他 ◆スタッフの方には、フリーランサーとして協力していただきます。ご希望の方は、得意な分野、やりたいことを原稿用紙2～3枚にまとめてご応募ください。◆応募先 〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部「協力スタッフ募集」係

アンケート回答欄

POPCOMご愛読ありがとうございます。みなさまのご意見を今後の参考にさせていただきたいと思います。**P278の質問に対する回答をご記入のうえ、**お送り下さい。ステキな賞品が当たります。

①（はい・いいえ）　本体　（　　　）
周辺機器　（　　　）

②（　　　）

③（　　　）

④（いずれかに○をおねがいします）
（定期購読している・ときどき買う・はじめて買った）

⑤（いずれかに○をおねがいします）
（むずかしい・ちょうどよい・やさしすぎる）

⑥（　　　）

⑦（　　　）

⑧（　　　）

⑨（　　　）　⑨'（　　　）

⑩（　　　）

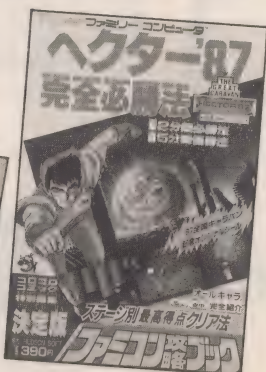
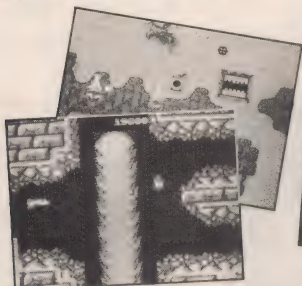
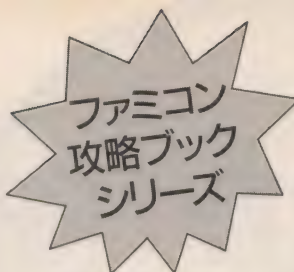
ありがとうございました。

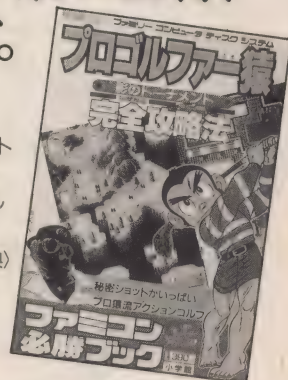
キリトリ線

連射だけでは勝てない。
頭脳派戦略シューティングゲーム完全攻略法。

"ザ・グレートキャラバン"第3回全国
ツインファミコン大会公式ガイドブック

WLC
ワンダーライフ
スペシャル
小学館

- ステージ別最高得点クリア法
- デカキャラ最短撃破術
- 地上・空中オールキャラ完全紹介
- 2分間必勝法／5分間必勝法

ヘクター'87
完全必勝法
7月17日ごろ発売　定価390円

プロゴルファー猿の秘打、
キミに教えます。

- プロゴルファー猿の㊙ミラクルショット激公開
- 竜が峰・テクノC.C.全18ホール〈攻略ルート付完勝コースマップ〉
- プロゴルファー猿〈必勝ゴルフ用語事典〉
- トレーニングコース完全征服大作戦

プロゴルファー猿
完全攻略法
好評発売中！　定価390円

RCカーぶっちぎりの夏だ。

スーパーマシン大特集
夏休みRCカー完全ガイド
- 〈コロコロオリジナルRC〉ドラゴンシステム完全チャート
- RCオリジナル改造大作戦　● 電動ブレーン&ボード
- RCスクール―アンプ活用術
- 1987年版 RCカー全カタログ

ホビー最前線
- 独占！「ボンバーキング」完全公開
- ウォーターガン&ビームガン必中シューティング術
- レーサーミニ四駆公認レース必勝法

エキサイトマシン
- 〈爆走バイク〉ホンダvsヤマハ10番勝負
- 〈スペシャルまんが〉F-1レースがやってくる

少年のためのホビー&ライフ大型グラフ誌
NICE BOY
ナイスボーイ　第5号　7月20日ごろ発売　定価480円

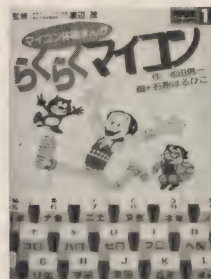
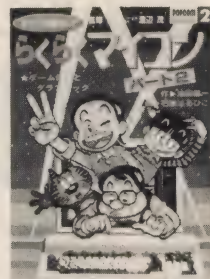
マンガの楽しさとゲームのスリルをドッキング。まんが版ゲームコミックシリーズ新刊登場。

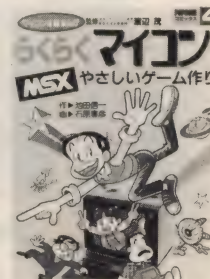
キミの使命は、人質を誘拐犯から無事に助け出すこと。
5巻 誘拐犯人を追え！ 河合秀和／作
7月20日ごろ発売　定価380円

既刊好評発売中
3巻 探偵ロックの推理
1巻 犯人を捜せ
定価(各)380円

効き目ありっ。

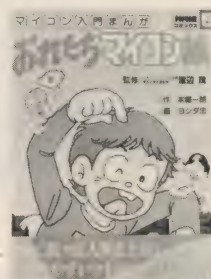
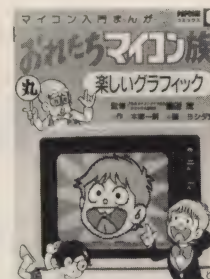
まんがだからすぐ使える。
メキメキ力がつく。
ポプコムコミックス
6冊そろって大評判。
発売中。

月刊ポプコム連載まんがが
単行本になりました。

らくらくマイコン①
5日でばっちり。
BASICまるわかりの
初級編。

らくらくマイコン②
ゲームがつくれる。
グラフィックもできる
テクニック編。

らくらくマイコン③
ゲームプログラムが
さーっとできる
上級編。

らくらくマイコン④
キャラクター、効果音など
ゲームづくりのミソが
いっぱいつまった
MSX対応編。

らくらくマイコン

1〜4 監修・渡辺 茂 日本マイコンクラブ会長 東京大学名誉教授

作・池田信一　画・石原はるひこ　四六判　定価(各)880円

おれたちマイコン族①
プログラムなーんにも
知らなくても
よくわかる入門編。

おれたちマイコン族②
円、棒グラフから本格
的なCGまで、ばっちり
のグラフィック編。

おれたち マイコン族 1 2

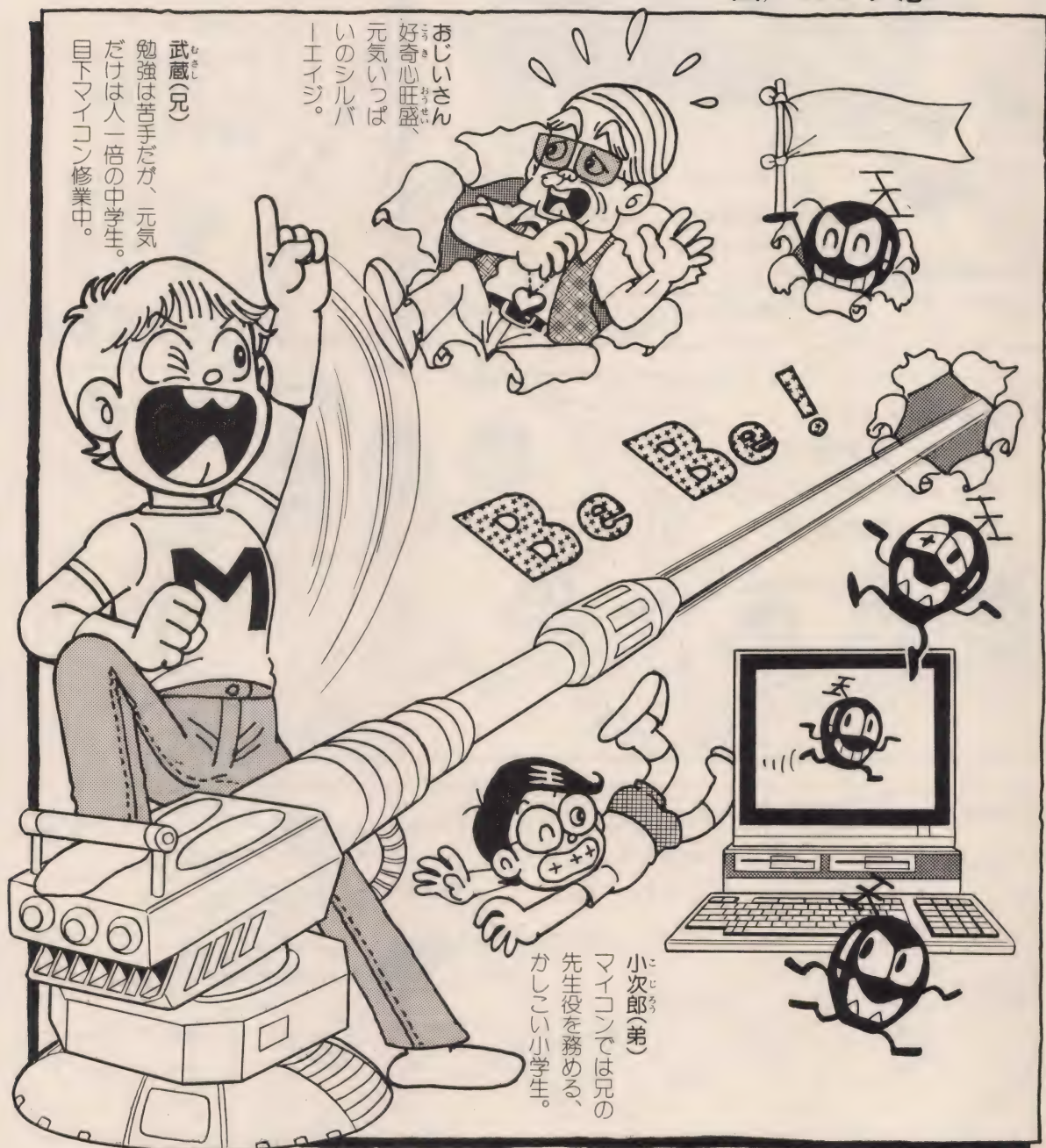
作・本郷一朗　画・ヨシダ忠　四六判　定価(各)880円

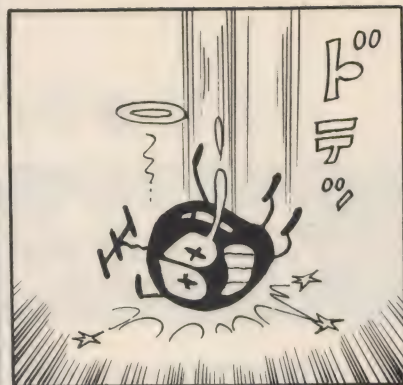
小学館

〈連載〉●マイコン入門まんが●

おれたちマイコン族

〈第37回〉モンスターを撃て!

作／本郷一朗
画／ヨシダ忠

〈移植メモつき〉PC-8801のほか、多くの機種で使えます。

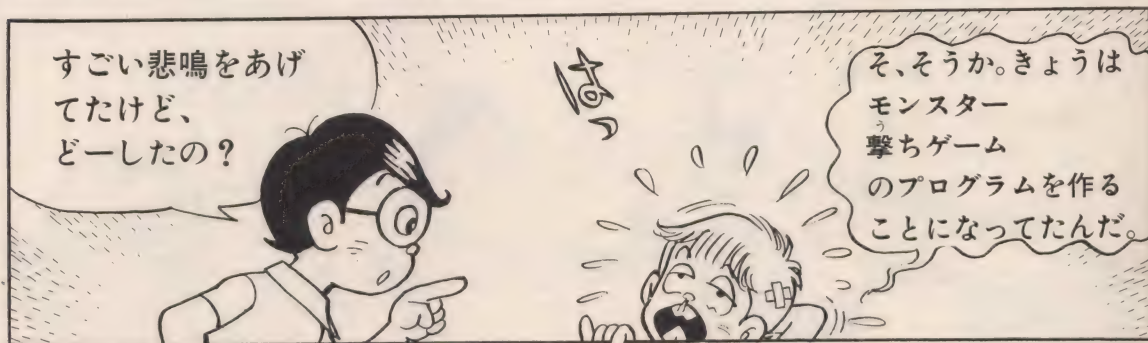
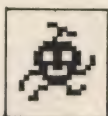
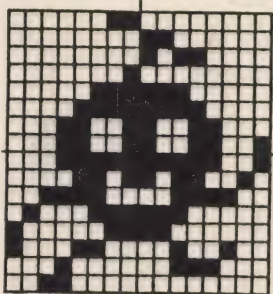
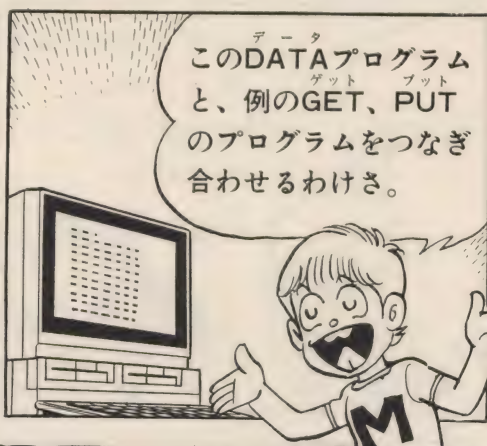
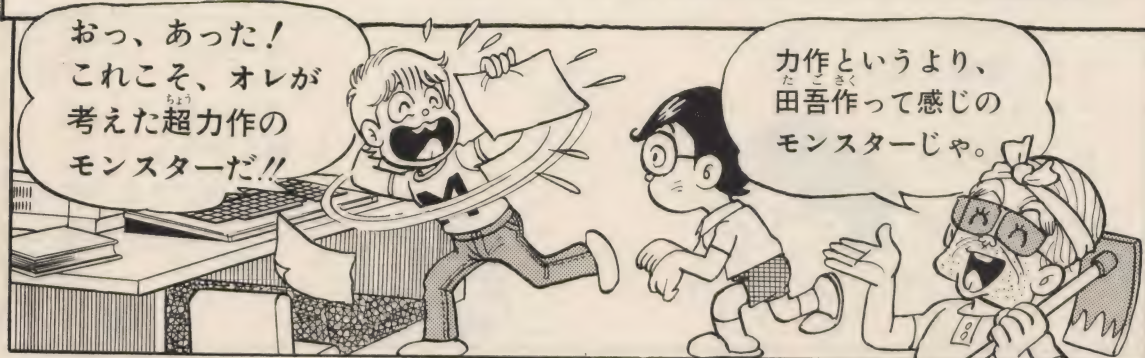
くるっ
おっと、後ろから
来るとは、ひきょうな
やつめ！
ドテ
どんなもんだい。
ゲームで鍛えた
オレさまの腕は
百発百中だぜ!!
ふううう〜っ
ずら〜り
ぎゃあ〜〜っ！
今度は、銃を持った
モンスターが、ぐっちゃ
ぐっちゃ現れた!!
これじゃあ、オレより
ヘボ腕でも、まぐれで
当たっちゃうよ。
やめてけーれ
ズビズバー！

わぁ、行き止まりだ!!

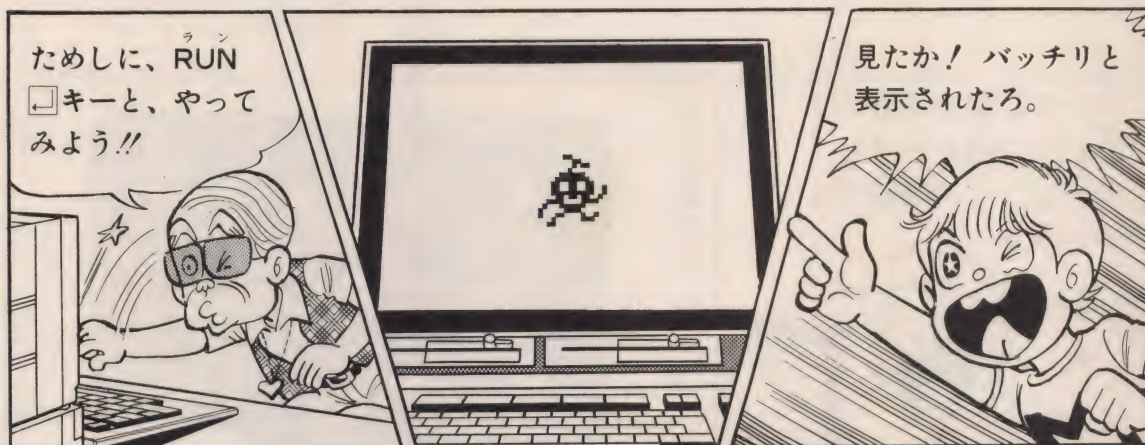
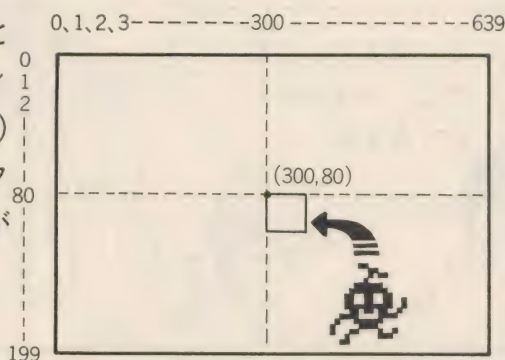
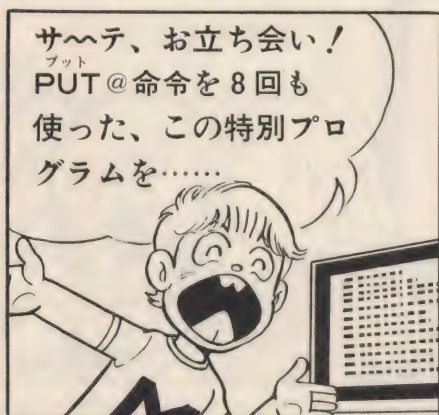
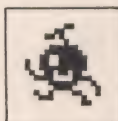
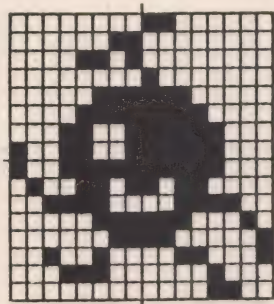
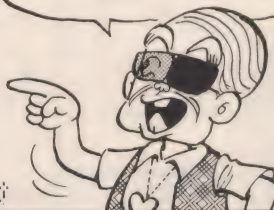
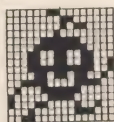
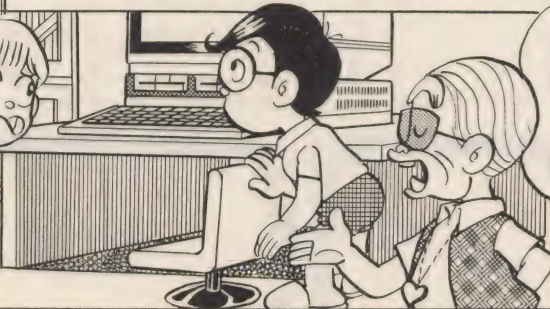
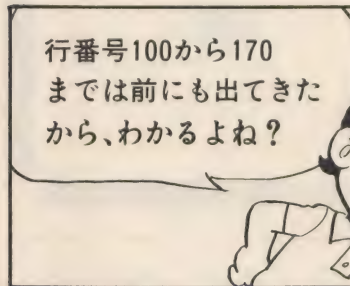
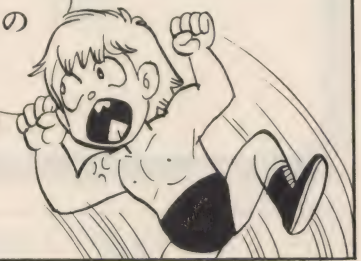
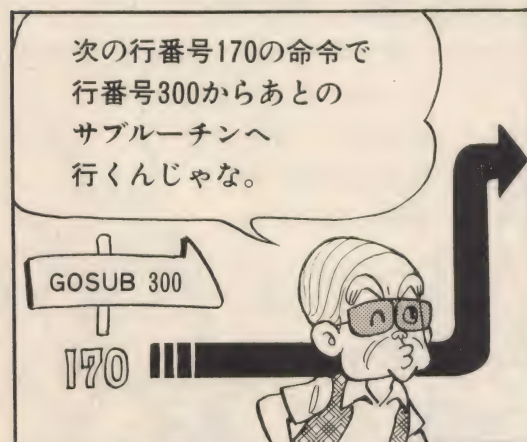
助けてくれ〜〜っ! オレが死んだらあすのマイコン界は、どーなる!?
おろか者よ! またまたモンスターの夢でも見たんじゃろう。

そ、そうか。きょうはモンスター撃ちゲームのプログラムを作ることになってたんだ。
はっ
すごい悲鳴をあげてたけど、どーしたの?

プログラムを作るのはいつもコジローで、ムサシは単に見てるだけじゃがな。

てやんでぇ! オレさまだって、モンスターのプログラムぐらい作れるぜ。
これを見ろ!!

なんじゃ、この黒いつぶつぶがモンスターのプログラムじゃと!?
いけね! まちがえた。これはハムスターのクソグラムだった!!
よくある、勘ちがいね。笑って忘れましょ。

```
500 ′ G1% DATA
510 DATA 0,0,0,0,0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0
520 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,2,2,0,0,0,0,0,0
530 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,2,0,2,2,0,0,0,0
540 DATA 0,0,0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0
550 DATA 0,0,0,0,0,2,2,2,2,2,2,0,0,0,0,0
560 DATA 0,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,0
570 DATA 0,0,0,2,2,6,6,2,2,6,6,2,2,0,0,0
580 DATA 0,0,0,2,2,6,6,2,2,6,6,2,2,0,0,2
590 DATA 0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,2
600 DATA 0,0,0,0,2,2,1,2,2,1,2,2,0,0,2,0
610 DATA 0,0,2,2,2,2,1,1,1,1,2,2,2,2,0,0
620 DATA 0,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,0,0,0,0,0
630 DATA 2,0,0,0,0,0,2,2,2,2,0,0,0,0,0,0
640 DATA 2,0,0,0,2,2,0,0,0,0,2,0,0,2,0,0
650 DATA 0,0,0,2,0,0,0,0,0,0,2,2,2,0,0,0
660 DATA 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

```
100 ′ GET@ & PUT@ TEST PROGRAM
105 CLS 3
110 DEFINT A-Z
120 XSIZE=32:YSIZE=16
130 NN=(((XSIZE+7)¥8)*YSIZE*3+4)¥2+1
140 DIM G1%(NN)
150 RESTORE 500:GOSUB 300
160 GET@(300,80)-(300+XSIZE-1,80+YSIZE-1),G1%
170 CLS 3
200 PUT@(150,50),G1%,PSET
```

280 END
300 '
310 X=300:Y=80
320 FOR I=0 TO 15
330 FOR J=0 TO 30 STEP 2
340   READ A
350   PSET(X+J,Y+I),A
360   PSET(X+J+1,Y+I),A
370 NEXT J
380 NEXT I
390 RETURN
そうすっと、画面にモンスターが表示できるってことよ!!
よく覚えていたね。では、つなぎ合わせてみるね。
ためしに、RUN ⏎キーと、やってみよう!!
見たか! バッチリと表示されたろ。
さらに、こんなプログラムをつけ加えてやると、モンスターを8つも表示できるってことよ!
200 PUT@(150,50),G1%,PSET
210 PUT@(250,50),G1%,PSET
220 PUT@(350,50),G1%,PSET
230 PUT@(450,50),G1%,PSET
240 PUT@(150,130),G1%,PSET
250 PUT@(250,130),G1%,PSET
260 PUT@(350,130),G1%,PSET
270 PUT@(450,130),G1%,PSET

①行番号300からあとの働きで、グラフィック画面の(300, 80)の位置に、モンスターのキャラクターが表示される。

②行番号160のGET@命令の働きで、画面のキャラクターが、配列変数G1%にとりこまれる。
③次にPUT@命令を用いると、配列変数G1%にとりこまれたキャラクターを、画面の指定した位置に表示できる。

```
700 ' G2% DATA
710 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,2,2,0,0,0,0,0,0
720 DATA 0,0,0,0,0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0
730 DATA 0,0,0,0,2,2,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0
740 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,0,0
750 DATA 0,0,0,0,0,2,2,2,2,2,2,0,0,0,0,0
760 DATA 0,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,0
770 DATA 0,0,0,2,2,6,6,2,2,2,2,2,2,0,0,0
780 DATA 2,0,0,2,2,6,6,2,2,2,2,2,2,0,0,0
790 DATA 2,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0
800 DATA 0,2,0,0,2,2,1,2,2,1,2,2,0,0,0,0
810 DATA 0,0,2,2,2,2,1,1,1,1,2,2,2,2,0,0
820 DATA 0,0,0,0,0,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,0
830 DATA 0,0,0,0,0,0,2,2,2,2,0,0,0,0,0,2
840 DATA 0,0,2,0,0,2,0,0,0,0,2,2,0,0,0,2
850 DATA 0,0,0,2,2,2,0,0,0,0,0,0,2,0,0,0
860 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,2,0,0
```

```
100 ' GET@ & PUT@ TEST PROGRAM
110 DEFINT A-Z
120 XSIZE=32:YSIZE=16
130 NN=(((XSIZE+7)¥8)*YSIZE*3+4)¥2+1
140 DIM G0%(NN),G1%(NN),G2%(NN)
150 CLS 3
160 GET@(1,1)-(32,16),G0%
170 X=32:Y=0:GOSUB 300
175 GET@(32,0)-(32+XSIZE-1,YSIZE-1),G1%
180 X=64:Y=0:GOSUB 300
185 GET@(64,0)-(64+XSIZE-1,YSIZE-1),G2%
190 CLS 3
200 PUT@(300,80),G1%,PSET
205  FOR K=0 TO 500:NEXT K
210 PUT@(300,80),G0%,PSET
220 PUT@(350,80),G2%,PSET
225  FOR L=0 TO 500:NEXT L
230 PUT@(350,80),G0%,PSET
240 GOTO 200
300 'MONSTER
310 FOR I=0 TO 15
320  FOR J=0 TO 30 STEP 2
330   READ A
340   PSET(X+J,Y+I),A
350   PSET(X+J+1,Y+I),A
360  NEXT J
370 NEXT I
380 RETURN
```

いきなりな、なんだ、このプログラムは!?

合体させたDATAにさらに、こんなプログラムをつけ加えると、おもしろい働きをするよ。

チョンチョン

〈移植メモ〉
FM-7の場合P.288～290のように変更。
×1の場合P.291～293のように変更。

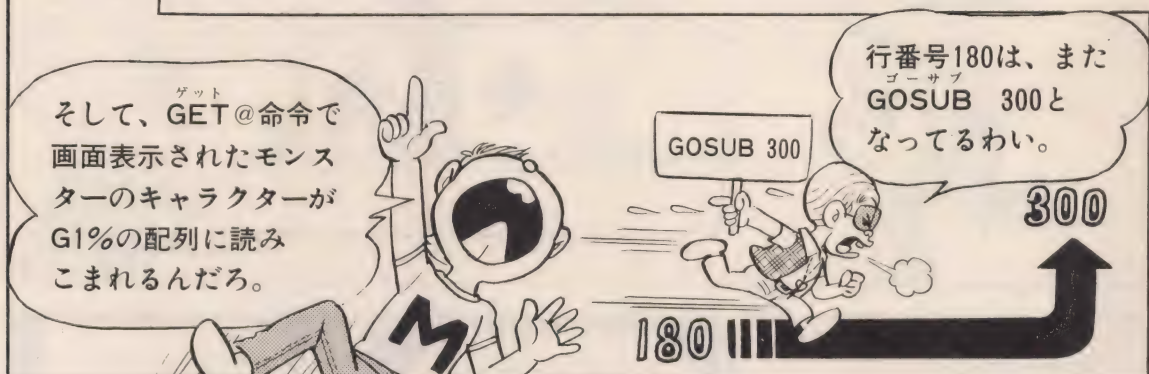
```
110 DEFINT A-Z
130 NN=((((XSIZE*YSIZE+7)¥8)*3+1)¥2)
150 CLS
160 GET@A(1,1)-(32,16),G0%,G
```

〈移植メモ〉
FM-7の場合

```
175 GET@A(32,0)-(32+XSIZE-1,YSIZE-1),G1%,G
185 GET@A(64,0)-(64+XSIZE-1,YSIZE-1),G2%,G
190 CLS
200 PUT@A(300,80)-(300+XSIZE-1,80+YSIZE-1),G1%,PSET
```

〈移植メモ〉 FM-7の場合

```
210 PUT@A(300,80)-(300+XSIZE-1,80+YSIZE-1),G0%,PSET
220 PUT@A(350,80)-(350+XSIZE-1,80+YSIZE-1),G2%,PSET
230 PUT@A(350,80)-(350+XSIZE-1,80+YSIZE-1),G0%,PSET
340   PSET(X+J,Y+I,A)
350   PSET(X+J+1,Y+I,A)
```

```
175 GET@(32,0)-(32+XSIZE-1,YSIZE-1),G1%
180 X=64:Y=0:GOSUB 300
```

〈移植メモ〉
×1の変更点(P.291～293)

```
110 DEFINT A-Z:INIT:WIDTH 80
130 NN=((((XSIZE*YSIZE+7)¥8)*3+1)¥2)
150 CLS 4
160 GET@(1,1)-(32,16),G0%,7
```

独眼竜モンスターが
G２%の配列に読み
こまれるのサ。

G0%………空白

G1%………第1のモンスター

G2%………独眼竜モンスター

なるほど……配列に
読みこまれたのは、
この３種類という
ことになるな。

〈移植メモ〉
×1の場合

```
175 GET@(32,0)-(32+XSIZE-1,YSIZE-1),G1%,7
185 GET@(64,0)-(64+XSIZE-1,YSIZE-1),G2%,7
190 CLS 4
200 PUT@(300,80)-(300+XSIZE-1,80+YSIZE-1),G1%,PSET,7
```

〈移植メモ〉 ×1の場合

```
210 PUT@(300,80)-(300+XSIZE-1,80+YSIZE-1),G0%,PSET,7
220 PUT@(350,80)-(350+XSIZE-1,80+YSIZE-1),G2%,PSET,7
230 PUT@(350,80)-(350+XSIZE-1,80+YSIZE-1),G0%,PSET,7
340     PSET(X+J,Y+I,A)
350     PSET(X+J+1,Y+I,A)
```

```
220 PUT@(350,80),G2%,PSET
225  FOR L=0 TO 500:NEXT L
230 PUT@(350,80),G0%,PSET
```

そして、行番号220から
230では画面の(350,80)の
位置に、今度は独眼竜
モンスターが表示され……

0、1、2、3- - - - - -350- - - - - 639
0
1
2
80
199
(350, 80)

続いて、パッと
消されるわけ
じゃな。

よーするに、
なんツーか
GOTOか……
240 GOTO 200
れれ、また行番号200に
逆もどりして、同じ命令が
くり返されるってこと
じゃ〜〜ん。
200
205
210
220
225
230
240

そして、2度目に行番号240
まで来ても、またGOTO200
だから、死ぬまで同じ
作業がくり返されるん
じゃんか〜〜。
そーいうこと。
GOTO 200
210
220
225
230
240

第1のモンスターと
独眼竜モンスターが、
交互に画面に表示され
るのは、そのせいさ。
ぱっ
ぱっ
0、1、2、3
300
350
639
0
1
2
80
199
(300, 80)
(350, 80)

わかったぞ！ その表示
のされ方がスピーディー
なので、モンスターが
動いているように
見えるんじゃろ。

にゃーるほど
そうだったのか。
理解

ふ〜〜む、哲学的な大思考をしてたら……
もっとおもしろいことを思いついたぞ。

また、どーせロクでもないことを思いついたんじゃろうが……。聞いてやるかの。
ヒッ
ヒッ

なあ、コジローさんよ、
動きまわる、こういうモンスターを、光線銃なんかで撃つようなゲームができたらおもしろいんじゃないか。

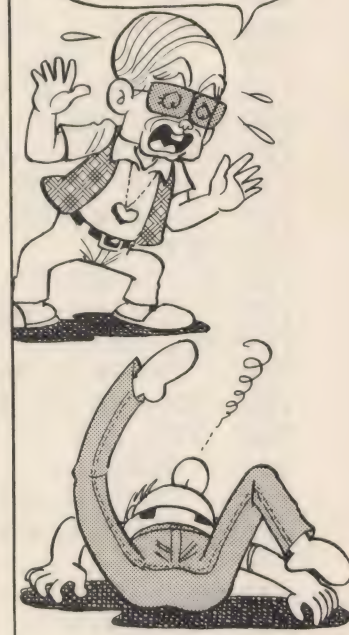
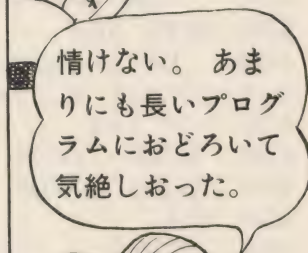
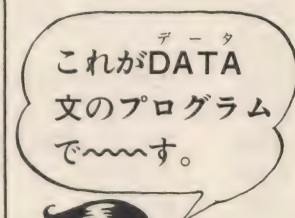
見ろ！ ムサシの考えることは、どうせゲームのことばかりじゃ。
イヒヒヒ
お兄ちゃんが、そういうだろうと思って簡単なゲームのプログラムは作ってあるので〜〜す。

さーすが、血のつながった弟!! オレの心を見ぬいておる。か〜〜わいいやつ。
キュッ

はっ、早くおせーておせーて！
その、メインプログラムはこれで〜〜す。

```
100 REM
110 'INITIALIZE 1.
120 DEFINT A-Z
130 XSIZE=32:YSIZE=16
140 NN=(((XSIZE+7)¥8)*YSIZE*3+4)¥2+1
150 DIM G0%(NN),G1%(NN),G2%(NN),G3%(NN),G4%(NN)
160 LASER$=STRING$(78,"-"):KEY 1,"♥"
170 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1
180 COLOR 5:CLS 3
190 GET@(1,1)-(32,16),G0%
200 X=32:Y=0:GOSUB 770:GET@(32,0)-(32+XSIZE-1,YSIZE-1),G1%
210 X=64:Y=0:GOSUB 770:GET@(64,0)-(64+XSIZE-1,YSIZE-1),G2%
220 X=96:Y=0:GOSUB 770:GET@(96,0)-(96+XSIZE-1,YSIZE-1),G3%
230 X=128:Y=0:GOSUB 770:GET@(128,0)-(128+XSIZE-1,YSIZE-1),G4%
300 'INITIALIZE 2.
310 CLS 3
320 Y=95+INT(RND*10-4)*8:Y1=Y:F=8
330 PUT@(0,92),G3%,PSET
400 ' MAIN ROUTINE
410  IF RND<.3 THEN F=-F
420  Y=Y+F
430  IF Y<31 OR Y>171 THEN Y=Y-2*F:F=-F
440  PUT@(600,Y1),G0%,PSET
450  IF FL=0 THEN PUT@(600,Y),G1%,PSET:FL=1:GOTO 470
460  PUT@(600,Y),G2%,PSET:FL=0
470  Y1=Y
480  IF INKEY$="♥" THEN GOSUB 600
490   FOR W=1 TO 300:NEXT
500 GOTO 400
600 ' LASER SUB.
610 LOCATE 2,12:PRINT LASER$
620 FOR I=1 TO 4
630  BEEP 1:FOR W=1 TO 20:NEXT
640  BEEP 0:FOR W=1 TO 10:NEXT
650 NEXT
660 LOCATE 2,12:PRINT SPACE$(78)
670 ' BOMB SUB.
680 IF Y<85 OR Y>100 THEN GOTO 760
690 PUT@(600,Y),G4%,PSET
700 FOR I=1 TO 20
710  BEEP 1:FOR W=1 TO 50:NEXT
720  BEEP 0:FOR W=1 TO 50:NEXT
730 NEXT
740 PUT@(600,Y),G0%,PSET
750 Y=95+INT(RND*10-4)*8
760 RETURN
770 ' GRAPHIC DATA CONV. SUB.
780 FOR I=0 TO 15
790  FOR J=0 TO 31 STEP 2
800   READ A
810   PSET(X+J,Y+I),A
820   PSET(X+J+1,Y+I),A
830  NEXT J
840 NEXT I
850 RETURN
```

＊このプログラムのくわしい解説は来月号でねっ！

```
1010 ' MONSTER 1&2
1020 DATA 0,0,0,0,0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0
1030 DATA 0,0,0,0,0,0,0,2,2,0,0,0,0,0,0
1040 DATA 0,0,0,0,0,0,0,2,0,2,2,0,0,0,0
1050 DATA 0,0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0
1060 DATA 0,0,0,0,2,2,2,2,2,2,0,0,0,0,0
1070 DATA 0,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,0
1080 DATA 0,0,0,2,2,6,6,2,2,6,6,2,2,0,0,0
1090 DATA 0,0,0,2,2,6,6,2,2,6,6,2,2,0,0,2
1100 DATA 0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,2
1110 DATA 0,0,0,0,2,2,1,2,2,1,2,2,0,0,2,0
1120 DATA 0,0,2,2,2,2,1,1,1,1,2,2,2,2,0,0
1130 DATA 0,2,0,0,0,2,2,2,2,2,0,0,0,0,0,0
1140 DATA 2,0,0,0,0,0,2,2,2,2,0,0,0,0,0,0
1150 DATA 2,0,0,0,2,2,0,0,0,0,2,0,0,2,0,0
1160 DATA 0,0,0,2,0,0,0,0,0,2,2,2,0,0,0
1170 DATA 0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1180 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,2,2,0,0,0,0,0,0
1190 DATA 0,0,0,0,0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0
1200 DATA 0,0,0,0,2,2,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0
1210 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,0,0
1220 DATA 0,0,0,0,0,2,2,2,2,2,0,0,0,0,0,0
1230 DATA 0,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,0
1240 DATA 0,0,0,2,2,6,6,2,2,2,2,2,0,0,0
1250 DATA 2,0,0,2,2,6,6,2,2,2,2,2,0,0,0
1260 DATA 2,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0
1270 DATA 0,2,0,0,2,2,1,2,2,1,2,2,0,0,0,0
1280 DATA 0,0,2,2,2,2,1,1,1,1,2,2,2,2,0,0
1290 DATA 0,0,0,0,0,2,2,2,2,2,0,0,0,2,0
1300 DATA 0,0,0,0,0,0,2,2,2,2,0,0,0,0,0,2
1310 DATA 0,0,2,0,0,2,0,0,0,0,2,2,0,0,0,2
1320 DATA 0,0,0,2,2,2,0,0,0,0,0,0,2,0,0,0
1330 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,2,0,0
1340 ' LASER GUN
1350 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1360 DATA 7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1370 DATA 7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1380 DATA 7,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1390 DATA 7,0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1400 DATA 7,7,7,0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

```
1410 DATA 7,0,7,0,7,0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1420 DATA 7,7,7,0,7,0,7,0,7,0,0,0,0,0,0,0
1430 DATA 7,0,7,0,7,0,7,0,7,0,7,2,7,2,7,2
1440 DATA 7,7,7,0,7,0,7,0,7,0,0,0,0,0,0,0
1450 DATA 7,0,7,0,7,0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1460 DATA 7,7,7,0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1470 DATA 7,0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1480 DATA 7,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1490 DATA 7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1500 DATA 7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1510 ' BOMB
1520 DATA 2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2
1530 DATA 0,2,0,0,2,0,0,2,2,0,0,2,0,0,2,0
1540 DATA 0,0,2,0,0,2,0,0,0,0,2,0,0,2,0,0
1550 DATA 2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2
1560 DATA 0,2,0,0,2,0,0,2,2,0,0,2,0,0,2,0
1570 DATA 0,0,2,0,0,2,0,0,0,0,2,0,0,2,0,0
1580 DATA 2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2
1590 DATA 0,2,0,0,2,0,0,2,2,0,0,2,0,0,2,0
1600 DATA 0,2,0,0,2,0,0,2,2,0,0,2,0,0,2,0
1610 DATA 2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2
1620 DATA 0,0,2,0,0,2,0,0,0,0,2,0,0,2,0,0
1630 DATA 0,2,0,0,2,0,0,2,2,0,0,2,0,0,2,0
1640 DATA 2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2
1650 DATA 0,0,2,0,0,2,0,0,0,0,2,0,0,2,0,0
1660 DATA 0,2,0,0,2,0,0,2,2,0,0,2,0,0,2,0
1670 DATA 2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2
```

そこで、モンスターが
真ん中あたりに来たとき、
ファンクションキーの
F・1キーを押して
やると……

F・1キーは
これじゃな。

おおっ、左側の砲台
みたいなやつから
青い光線がのびて
モンスターに
当たった!!
Be
Be
!!
おみごと。
命中!!

F・1キーを押すと
砲台から弾が発射
されるのさ。
命中するとビービー
音まで出るように
なっておるのォ。

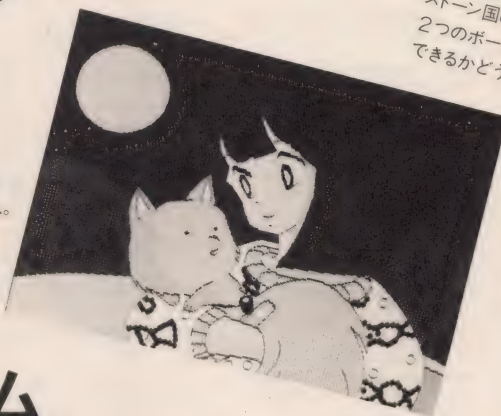
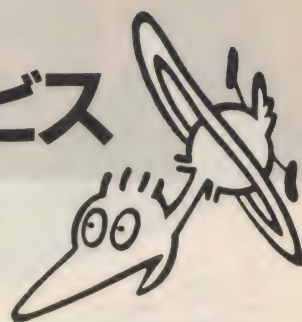
おーもしろい。
もう一度やって
みようっと!

BeBe
やったね!!
年はとっても
腕はにぶっちゃ
いねえぜ!!
な、なんだ
あの音は!?
むっくり

★来月は、いよいよ最終回。どんな大団円になるかお楽しみに！

発行・発売元 大陸書房
〒113 東京都文京区本郷2-3-9
販売営業部03(814)7441 編集部03(551)9381(マイクロデザイン)

MSXはアスキーの商標です

アクションゲーム
「スパークラーZ」
敵機来襲。迫るUFOを迎え撃て！ 本格的3D
の迫力スペースアクションゲーム。
「ディー オ」
目まぐるしく 化する全8面。オールマシン
語で ドシューティングゲーム。
シミュレーションゲーム
「MAKING TOWN」
街づくりに反対する地元の怪獣や
ヤクザをうまくかわして、キミは街の
開発に成功できるか。
宣戦布告。
ゲーム不足に悩む諸君の挑戦。このプログラムマガジンが
受けて立とう。戦いのルールはひとつ。ロールプレイング
ゲーム、高速アクションゲーム、シミュレーションゲーム
など20本あまりのなかから好きなゲームを好きなだけプロ
グラムすること。場所は、PC-8800シリーズのディスプレ
イ。プログラムできしだい、戦闘開始だ。以上。
SCORE 258
MAX
ロールプレイングゲーム
「THE・妖怪」
わっ村中が妖怪だらけ。城に陣どる
大魔王を倒して妖怪どもをおっぱらえ。
純和風ロールプレイングだ。
「FOREST」
全4面の森の中に、8つの方向にス
クロールするロールプレイングゲーム。
新思考型ゲーム
「Fireくんと Waterくん」
ストーン国の妨害をうまくかわして、
2つのボールを奪いかえすことが
できるかどうか。全32面。
パズルゲーム
「めぞん一刻パズル」
一刻館の住人たちが今日もワイワイ大さわぎ。
みんな自分の部屋に帰りなさい。
「ストレイジョジョ」
迷子の迷子のジョジョくんをお家まで
送ってあげよう。1時間で解けたらキ
ミは知能指数200！
MAISON IKKOKU puzzle
オリジナルゲームが20本、CGが4点、パソコンミュージック
5曲がPC-8800シリーズ(MKⅡ、SR、FR、MR)に対応。
別冊 POPCOM
プログラムマガジン
定価1,500円　好評発売中
小学館

ポプコムオリジナル POPCOM 愛読者 プログラム・カセットサービス

POPCOMに掲載された、プログラムのカセットをサービスしております。ご希望の方は、下記の注文用紙に必要事項を正確に記入してお送りください。(カセットは注文書到着後3週間以内にお届けします。)

題名	内容	機種名	価格(送料こみ)	掲載号
やきとりぱにっく	ガンモにスニーカーとコーヒーを！ ニュータイプのウォールゲーム。	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'85 1月号
メフィスト	ニュータイプのボードゲーム。君はコンピュータに勝てるか！	X1、PASOPIA7	¥2,000	'85 2月号
ポップ君の山登り	君は山の頂上を制することができるか！ パズルゲームの決定版！	FM-7シリーズ	¥2,000	'85 3月号
ノアノア	数多くのドアをくぐりぬけ、ダイヤモンドを運ぶ新思考型ゲーム。	PC-8801、mkII、SR PC-9801、E、F	¥2,000	'85 4月号
ゆうやけこやけ	たき火を消さないようにオイモを焼く、田園ムードのアクション。	X1シリーズ	¥2,000	'85 4月号
ブロッキング	磁石のNSの作用を考えながら、荷物を積み上げるパズル的ゲーム。	FM-7シリーズ	¥2,000	'85 4月号
コスモ	コスモ緊急発進だ！ 全13面あるシューティングアクションゲーム。	PC-8001、mkII、8801、mkII(N-BASIC)	¥2,000	'85 5月号
うる星やつら・ルージュマジック	ラムの口紅をぬって女の子とキスしよう！ スリル満点のアクション。	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'85 5月号
HERO-X	ジェットヘリで敵基地を攻撃せよ。本格スクロールアクションゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	'85 6月号
鉱石デトロニウム	デトロニウムをすべて運び出せるか？ パズルゲームの新作！	X1	¥2,000	'85 6月号
POPPO(ポッポ)	カゴの中のハトを助けてあげよう。かわいいチュウ君の大活劇ゲーム！	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'85 7月号
めぞん一刻パズル	一刻館の住人たちが勢ぞろい！ なかなか手ごわい魔方陣もどき。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 7月号
赤い風船	少年の赤い風船が飛んでしまった。風の妖精さん、風船を助けて！	MSX(16K)	¥2,000	'85 7月号
魔宮の神話	3人の勇者が魔宮の怪物を相手に展開するロールプレイングゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	'85 8月号
SAVE THE HOUSE(セーブ ザ ハウス)	燃えさかる家の火を消しとめろ！ コンストラクションつきパズル。	FM-7シリーズ	¥2,000	'85 8月号
THE・妖怪(ザ・ようかい)	妖怪に奪われた村をとりもどせ！ 新型和風ロールプレイングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 9月号
スパークラーZ	迫るUFOを撃ち落とせ！ 本格的3Dスペースアクションゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 9月号
うる星やつら・秘密の花園	ウチの悪口をいいふらすリュウゲンビレアを全部回収するっちゃ！	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'85 9月号
ジャンピングゴミ掃除	6人兄弟が惑星の大掃除をはじめた！ パズルゲームの本格派！	FM-7シリーズ	¥2,000	'85 9月号
プラトン	全74面のコンストラクションつき本格的パズルアクションゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 10月号
GU-GUガンモ コーヒー倉庫	デジャブーから逃げ、時間内にコーヒーを集めるパズルアクション。	X1シリーズ	¥2,000	'85 10月号
イントルーダー	敵の秘密基地を撃破せよ！ 横スクロールアクションの決定版だ！	MSX(32K)	¥2,000	'85 11月号

(注)メーカー純正カセットテープレコーダーを使用してください。それ以外の機械を使用した場合のテープロードエラーについては、責任を負いかねます。

キリトリ線

注文書

〒 □□□-□□

住所

氏名　　様

TEL ( )

題名	数量	機種名

合計金額¥

POPCOM (8月号)

ブロッケード	城の中にある指輪を探して大冒険。美しい画面のウォールアクション。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 11月号
FOREST (フォーレスト)	全4面、8方向スクロール型ロールプレイングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 12月号
ドリームランナウェイ	リアルタイム3Dアクション迷路。美しい3Dアニメもある！	MSX(32K)	¥2,000	'85 12月号
MUTANT (ミュータント)	ディスク回収に命をかけろ！ 近未来型思考アクションゲームだ！	PC-8001mkII、SR(N80-BASIC)	¥2,000	'86 1月号
ストレイジョジョ	迷子のジョジョ君を家まで帰してあげて！ C級難度のパズルゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 1月号
Fireくん(ファイヤー)とWaterくん(ウオーター)	ストーン国からボールをとりもどせ！ パラレルパズルの決定版！	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 3月号
グレイオン	ジャスト・レオンを奪回せよ！ SFロールプレイングゲーム！	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 3月号
GEM (ジエム)	リアルタイム・アドベンチャーの新作登場！	MSX(16K)	¥2,000	'86 4月号
軍人将棋(しょうぎ)	ボードゲームの古典的名作がパソコンソフトで登場！	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 4月号
イングリッシュ・ボックス	思考ゲームの新パターン！ むずかしい面が15面。挑戦者求む！	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 4月号
MAKING TOWN (メイキング タウン)	怪獣や暴力団の邪魔を避け、街をつくっていく面白シミュレーション。	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'86 5月号
ディーヴォ	変化に富んだ全8面。オールマシン語の高速シューティングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 6月号
真田(さなだ)十勇士	城に忍びこんで味方を救出せよ！ おもしろ時代劇RPG。	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 6月号
ザ・忍(しのび)	忍者となって巻物を集めよ！ ハラハラドキドキの痛快アクション。	MSX(32K)	¥2,000	'86 6月号
BUBU (ブブ)	敵から逃げながら迷路の中のフルーツを集めるカーアクションだ！	PC-8001mkII、SR(N80-BASIC)	¥2,000	'86 7月号
プリズミー	プリズムを動かして光線をうまく移動させるパズルゲームだぞ！	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 8月号
DEJAVU (デジャビュ) 5″DISK版	エイリアンから地球を守れ！ シミュレーションアドベンチャー。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 9月号
デビルボール	デビルボールを探しチーアル将軍をたおそう！ 本格RPG！	MSX(16K)	¥2,000	'86 9月号
私がこのマチの議員です	君はマチの議員になれるか!? シミュレーションゲームの決定版！	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 9月号
うる星やつら THE GIRLHUNT	ラムちゃんからうまく逃げて女の子たちをつかまえよう！	X1シリーズ	¥2,000	'86 10月号
ゴキブリン・ウォーズ	冷蔵庫のゴキブリンをたおし食べ物を救え。愉快なパズルアクション。	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'86 10月号
THE BALLS (ザ ボールズ)	車を操ってボールをうまく誘導させるドライブアクションゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	'86 11月号
OH! TAPPY (オー タッピー)	がんばれタッピー！ 敵から宝石を集めるパズルアクションだぜ！	X1シリーズ	¥2,000	'86 11月号
グラビティー・ゾーン	異次元空間に迷いこんだトントン君を救え！ 異色のパズルゲーム。	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 12月号
バンパイア伝説	吸血怪人バンパイアをやっつけろ。痛快、アクションゲームの新作。	X1シリーズ	¥2,000	1月号
MUSIC PERFORM (ミュージック パフォーム)	ついに登場。驚異の音感養成ソフト。これであなたもラクラク作曲家？	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	3月号
SPIRIT (スピリット)	縦スクロール型アクションゲーム。スライムをやっつけ、姫を助けろ。	MSX	¥2,000	4月号
TAXI CAB (タクシー カブ)	ニュータイプのドライブ・シミュレーションが、88シリーズに登場。	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	6月号
Blotto (ブロット)	ブロック重ねりゃ、ありゃ不思議。奇妙なパズルアクション！	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	8月号

★注文の方法★

●注文書に必要事項を記入し、同封のうえ下記ⒶⒷいずれかでお申しこみください。

Ⓐ現金書留

Ⓑ郵便小為替(こがわせ)（郵便局の預金窓口で発行しています。）

あて先 〒101東京都千代田区神田神保町3－3－7
昭和第2ビル㈱新企画社ポプコムカセット係

■お問い合わせ先 ☎03-263-6940 (株)新企画社

ずらりそろったポプコムの本。

●ポプコムの本が書店にないときは、取り寄せてもらうことができます。
下の注文書を切りとって、必要事項を記入し、書店にご注文ください。

書　名	内　容	判型・ページ	定価
ポプコムブックス BASIC移植ハンドブック	なんと30機種をまたにかけて、BASICを完全通訳。あのプログラムをキミの機種で。	A5判・216	1,300円
ポプコムブックス 基本BASIC講座	左ページに解説、右ページにプログラム。よくわかると大評判のBASICの基本書。	A5判・216	1,200円
ポプコムブックス 右脳マイコン術	ノンフィクションふう会話形式による楽しいマイコン入門書。FMシリーズに対応。	A5判・192	1,300円
ポプコムコミックス らくらくマイコン　1〜4	ポプコム連載中から大好評のマイコン体験まんが。入門からプログラムまでバッチリ。	四六判・234	各880円
ポプコムコミックス おれたちマイコン族 1,2	マイコン入門まんがの決定版！　マイコンを持っていなくてもよくわかると、大人気。	四六判・210	各880円
別冊ポプコム こんなソフトがおもしろい	ポプコムで紹介したおもしろゲームソフトが大集合。カラー写真もふんだんな豪華版。	B5判・176	980円
別冊ポプコム プログラムセレクトPC/FM	ポプコムから人気プログラムをセレクト。数十本も入ってPC、FMどちらも買い得。	B5判・288	各1,500円
別冊ポプコム CGコレクション　1〜4	いとしのアニメキャラをパソコンで。88、FM、X1、88(その2)と4冊勢ぞろい。	B5判・138	各980円
別冊ポプコム パソコン通信ハンドブック	PCシリーズにターゲットを絞り、パソコン通信の実践テクニックをていねいに解説。	B5判・260	2,800円
別冊ポプコム　PC-88シリーズ用 プログラムマガジン	88シリーズ用のよりすぐりのゲームプログラムが21本。サウンドやCGも楽しめます。	B5判・256	1,500円
別冊ポプコム　PC-88シリーズ用 サウンドコレクション	最新ポップスやゲームミュージックプログラムが30本も入ったマニア必携の音楽本。	B5判・128	980円

キリトリ線

小学館

ポプコムの本 注文書

書店印

書名		冊数	
書名		冊数	
お名前		印	
ご住所			
TEL			

別冊ポプコム常備店一覧

別冊ポプコムは、下記の書店で取り扱っています。(順不同)
なお、書店にご注文なさる場合は306ページにある申込書をご利用ください。

■北海道
〈札幌市〉
旭屋書店 札幌店
明正堂そごう店
東京堂書店
東京堂書店 北店
弘栄堂書店 駅前店
札幌書店
本の店岩本
コープ川沿店
■東京都
〈千代田区〉
書泉グランデ
書泉ブックマート
東京堂書店
ブックマート市ケ谷
〈中央区〉
誠文堂
〈港区〉
流水書房 青山店
書原 新橋店
あかつき書店 大門店
〈渋谷区〉
紀伊國屋書店 渋谷店
旭屋書店 渋谷店
大盛堂書店
金港堂書店
新盛堂
〈文京区〉
清水書店
ムサシヤ書店
畑中書店
〈品川区〉
金華堂
大平堂
芳林堂書店 大井町店
文星堂 駅前店
〈世田谷区〉
紀伊國屋書店 玉川店
新聞堂
東洋堂書店
キリン堂書店
〈新宿区〉
紀伊國屋書店
福家書店(センタービル店)
ラムラブックセンター芳進堂
宮子書店
文悠
芳林堂書店 高田馬場店
〈中野区〉
明屋書店
市村書店
みどり書房
〈杉並区〉
湘南堂
積文館 荻窪店
恒陽堂
新生堂書店
ブックセラー 西荻店
現代書店
サンブックス浜田山
井荻書店
〈豊島区〉
四季書房
野上書店
大松堂書店
芳林堂書店
成文堂 巣鴨店
〈練馬区〉
いずみ書店
〈板橋区〉
光書房 駅前店
〈北区〉
第一書林 赤羽店
日鳥書店 アピレ店
オダブックス
昭和堂書店
〈荒川区〉
集文堂
武藤書店
〈足立区〉
黒田書店
堀江良文堂 綾瀬店
よしかわ書店 東武店
西書店
大洋堂 北千住店
丸善ら・がぁーる
〈葛飾区〉
第一書林
第一書林 北口店
平安堂
大光堂書店
明文堂書店
〈江東区〉
本間書店
鳳 書院
ブックストア談
〈江戸川区〉
みなみ書館
船堀ブックス
〈武蔵野市〉
紀伊國屋書店 吉祥寺店
〈小金井市〉
キリン堂書店
文教堂書店 小金井店
〈保谷市〉
正育堂
〈田無市〉
田無書店
〈東久留米市〉
ブックス・アロー
クルメブックス
〈立川市〉
オリオン書房
オリオン書房 ウイル店
〈府中市〉
啓文堂書店
〈調布市〉
真光書店
真光書店 南口店
〈国分寺市〉
三成堂 国分寺店
〈国立市〉
東西書店
増田書店
〈武蔵村山市〉
メディア書店
〈青梅市〉
ブックス・タマ
西友 河辺店
〈八王子市〉
朋隣堂
〈日野市〉
鉄生堂書店 豊田駅前店
啓文堂書店
〈町田市〉
有隣堂 町田店
久美堂
久美堂 小田急店
博文社
文教堂書店 鶴川店
〈多摩市〉
くまざわ書店 永山店
■埼玉県
〈浦和市〉
須原屋
一清堂 栄和店
〈大宮市〉
新栄堂書店
西友 東大宮店
〈志木市〉
新星堂 志木店
〈新座市〉
タナブックス
〈川越市〉
黒田書店
〈所沢市〉
芳林堂
アシーネ 所沢店
■千葉県
〈千葉市〉
キディランド 千葉店
文久堂 新検見川店
〈市川市〉
アイブックス 合田
弘栄堂書店
くまざわ本八幡店
青春書店
ブックセンター弘文館
青山書店 南行店
〈船橋市〉
雄峰堂
ときわ書房
ときわ書房 ヨーカ堂店
すばる書房 西船橋店
〈習志野市〉
芳林堂 津田沼店
ブックス津田沼
〈八千代市〉
堀江良文堂 八千代台店
青嵐書房
〈松戸市〉
学友堂
ユーカリ書林
〈柏市〉
新星堂 柏店
〈千葉市〉
中島書店
■神奈川県
〈横浜市〉
有隣堂 伊勢佐木店
有隣堂 トーヨー地下街店
有隣堂 高島屋店
有隣堂 たまプラーザ店
横浜書店
ブックスシーガル
一幸堂
アシーネ 港南台店
天一書房 大倉山店
住吉書房 白根店
東京堂書店 青葉台店
岩下書店 バザール店
青春書店 戸塚店
文華堂 戸塚店
文華堂 アーバン店
中根書店
丸善ブックメイト
福家書店
ブックボックス菊名店
〈横須賀市〉
平坂書房 ウォーク店
〈川崎市〉
有隣堂 川崎店
文学堂
住吉書房 小杉店
大塚書店 百合ケ丘駅ビル店
大塚書店 生田駅ビル店
文教堂書店 溝ノ口店
中の島書店 2号店
〈藤沢市〉
有隣堂 藤沢店
文華堂 湘南台店
静雲堂 ヨーカ堂店
西武 藤沢店
文教堂書店 六会店
〈鎌倉市〉
島森書店
島森書店 大船店
〈茅ケ崎市〉
川上書店 ルミネ店
〈平塚市〉
サクラ書店 紅谷町店
たまる書房 中原店
文教堂書店 四ノ宮店
〈小田原市〉
平井書店
〈相模原市〉
中村書店
文教堂書店 星ケ丘店
〈大和市〉
ブックス・オオトリ
文教堂書店 中央林間店
■愛知県
〈名古屋市〉
三省堂書店 名古屋店
ちくさ正文館 ターミナル店
平和堂書店
青春書店 上飯田店
本まち書店
池下三洋堂
四軒屋三洋堂
日比野泰文堂
文京堂書店
水野書店
岩塚書店
白沢書店
〈春日井市〉
勝川三洋堂
〈小牧市〉
栄進堂書店 小牧店
〈瀬戸市〉
瀬戸ブックセンター
〈津島市〉
泰聖書店
松屋書店
〈半田市〉
朋雲堂
〈西尾市〉
三愛堂書店
〈西春日井郡〉
ブックロード林
〈新田町〉
オカジマ書店
■三重県
〈桑名市〉
新光堂書店
〈四日市市〉
新光堂書店 松本店
■大阪府
〈大阪市〉
紀伊國屋書店 梅田店
大栄書店
旭屋書店 難波店
旭屋書店 アベノ店
ナンバブックセンター
ミナミ書店
駸々堂書店 アベノ店
しなが書店
ループル書店
ブックストア談 新大阪店
フミヤ書店
市田書店 我孫子店
宇治書店
〈豊中市〉
豊中文学館 千里中央店
豊中文学館 緑地駅前店
耕文堂書店 豊中店
〈池田市〉
耕文堂書店 石橋店
たいが書房
〈吹田市〉
アシーネ ハンズ店
豊中文学館 南千里店
アサヒ書店
すいせん堂書店
すいせん堂書店 関大店
〈茨木市〉
ミテカ書店
ローレルブックス
豊臣書店
和作屋
〈高槻市〉
コーベブックス 西武高槻店
ブックスまつばら
高槻ブックセンター
田村書店 富田店
田村書店 城西店
〈寝屋川市〉
水嶋書房 寝屋川店
学運堂書店 香里西店
ブックスモトランド
中尾書店 駅前店
〈枚方市〉
水嶋書房 楠葉店
マリン書店 枚方店
エンゼル書房 宮之坂店
ベスト書房
旭屋書店 近鉄店
〈守口市〉
ブックトピア 守口
〈四条畷市〉
ブックスランド スバル
〈柏原市〉
サンクスブックス
〈富田林市〉
ワールド・リーブル
〈堺市〉
東文堂書店
東文堂書店 深井店
広文堂
ブックランドはなだ
松原書店 阪和堺店
天牛堺書店 光明池店
天牛堺書店 泉丘店
白鷺ブックセンター
ブックイン三井
駸々堂書店 パンジョ店
ブックスファミリア
ブックス いづみ
初芝ブックセンター駅前店
〈泉大津市〉
ブックセンター前川
〈岸和田市〉
エアポート21
イワキ岸和田店
〈泉佐野市〉
ブックス パル
〈泉南市〉
戸口書店 駅前店
〈狭山町〉
水嶋書店 金剛店
Books JUMBO
〈太子町〉
ブックスうかいや
■京都府
〈京都市〉
リーブル京都 本店
リーブル京都 円町店
大垣書店
山本聖文堂
葵書房
ブックストア銀林
晃永書房
春琴堂書店
丸山書店
オーム社書店
天龍堂
サン書房
ブックストア談
恵文社
ふたば書房 駅前店
山科書店 駅前店
淀書房
光文堂書店 いずみ店
ブックス新京都
いのしし堂
〈城陽市〉
富士書房
〈田辺町〉
一Q書房
■滋賀県
〈彦根市〉
太田書店
CBワールド藤野店
〈長浜市〉
ザ・ブック
〈近江八幡市〉
本のがんこ堂
〈守山市〉
ブックショップ メモル
■奈良県
〈奈良市〉
啓林堂書店
〈大和郡山市〉
啓林堂書店
■兵庫県
〈神戸市〉
日東館書林
日東館書林 垂水店
流泉書房 パティオ店
岡本書店
ブックス フローレ
りーぶる ともてつ
ブックスまつうら
白川台書店
キタオ書店
〈西宮市〉
豊臣書店
(株)バンビ
〈尼崎市〉
三和書房
さんファイブ宣文堂
イナバブックス
〈姫路市〉
ブックスうかいや飾磨店
〈播磨町〉
書楽堂書店
■広島県
〈広島市〉
紀伊國屋書店 広島店
広文館 金座街店
金正堂
フタバ図書 八木店
中央書店 井口ブックセンター
■福岡県
〈福岡市〉
紀伊國屋書店 福岡店
福岡金文堂 大橋駅店
ブックセンターほんだ
ブックシティ
金修堂書店サンパーク店
〈北九州市〉
金春堂本店
Uブック
■四国
〈高知市〉
百石書店
百石書店 城山店
百石書店 タカス店
〈徳島市〉
アダムと島書房
〈松山市〉
阿部書林 松山南店

〈別冊ポプコム常備店様へお願い〉万一ご尊名もれの場合は誠に申し訳ございませんが、小学館特販部にご連絡ください。

アドベンチャーヒントお答え集

君のPCやFMそれにMZ元気かい。きっとアドベンチャーでこまってるね だってとってもむづかしいんだものね。ゲーム・エイドのお答え集ならいっぱつ、だって魔法は得意だもの。人気のアドベンチャーを解析して作ったヒント・お答え集で君の行き詰まったゲームにすべてお答え。申し込み方法は、料金と送料とほしいものの品名をはっきりと書いて、現金書留か、郵便局で定額小為替(ていがくこがわせ)を買って封筒に入れ簡易書留(かんいかきとめ)または、郵便振替でお申込み下さい。こちらに着きしだいおくります。

今直ぐ発送できるもの

(ア)アビス2……700円
アビス……700円
アステカ……700円
⊙**アグレス**……800円
アゲイン……700円
ALICE(PSK)……800円
⊙**アリオン**……800円
⊙**アルファ**……700円
暗黒星雲……700円
暗黒城……700円
Yellow Lomon……700円
⊙**イミテーションシティ**……800円
異次元からの脱出……700円
WILL(デストラップ2)…700円
WORRY(X1)……500円
ウイザード＆プリンセス…800円
ウイングマン……700円
⊙**ウイングマン2(ディスク版)**…800円
⊙**エリカ**……800円
エルドラド伝奇……800円
英雄伝説サーガ(PC88、PC98)1,000円
オホーツクに消ゆ……800円
黄金の墓……700円
(カ)⊙**カサブランカに愛を**…800円
カムイの剣……800円
軽井沢誘拐案内……700円
鍵穴殺人事件……700円
⊙**カバラの秘密**……800円
機動戦士ガンダムI……500円
機動戦士ガンダムII……500円
⊙**クリスタルプリズン**……800円
クリティカルマス……800円
慶子ちゃんの秘密……700円
⊙**くりいむレモン**……800円
⊙**幻夢の城**……700円
ゴルゴ13 狼の巣……700円
⊙**ゴルコス**……800円
⊙**コスモエンジェル**……700円
暗闇の視点……700円
(サ)サザンクロス……700円
⊙**殺人倶楽部**……800円
サラダの国のトマト姫……700円
⊙**照魔鏡の伝説**……800円
ザ・クエスト……1,200円
ザ・パームス……700円
ザース……700円
新竹取物語……800円
⊙**ジーザス**……900円
ジ・エージェント……700円
ジャグラーストーン……700円
地獄の練習問題……800円
⊙**シンデレラペルデュー**……800円
スターライトアドベンチャーI…500円
セイバー……800円
⊙**聖女伝説**……700円
⊙**聖女パニック**……800円
⊙**1,000年王国**……800円
ZODIAC1……700円
(タ)タイムシークレット……500円
タイムトンネル……700円
タイムゾーン……1,800円
⊙**太陽の神殿**……800円
⊙**タッチ**……800円
超人ロック……700円
⊙**デウリング**……900円
⊙**敵は海賊・海賊版**……800円
テラ4001……700円
天使たちの午後……800円
デーモンズ・リング……800円
デゼニランド……700円
デゼニワールド……700円
⊙**ドナ**……800円
⊙**扉を開けて**……800円
⊙**トランシルバニア2**……800円
東京ナンパストリート(22人分)…700円
⊙**トワイライトゾーン**…800円
道化師殺人事件……800円
(ナ)ナナコSOS……700円
ニューゴジラ……800円
(ハ)はーりぃふぉっくす……700円
⊙**はーりぃふぉっくす2雪の魔王**……800円
パイレーツアドベンチャー……700円
⊙**バックトゥ・ザ・フューチャー**……800円
⊙**美少女写真館スタジオカット**…700円
⊙**美少女写真館ムーピングスクール**…700円
ファイナルロリータ……700円
ファンハウスミステリー……800円
フェアリーズレジデンス(X1不可)…800円
⊙**冒険者達(賢者の遺言)**…800円
ポートピア連続殺人事件……500円
(ファミコン用もだいじょうぶ)
⊙**北斗の拳**……800円
⊙POP LEMON……800円
(マ)⊙**魔界王**……500円
⊙**魔界復活**……800円
マスカレード……800円
魔女モヘカの館……500円
ミコとアケミのミステリーアドベンチャー…800円
ミステリーハウス1……700円
ミステリーハウス2(MSX、PC60)…700円
ムー大陸の謎(DISK、X1、Tape)700円
⊙**めぞん一刻**……800円
(ヤ)⊙**妖姫伝**……800円
4次元少女リディア……700円
(ラ)ラグランジュL2(88、X1、FM7)……700円
ランギスタンからの脱出……800円
⊙**ラスベガス**……900円
⊙**リバース**……1,000円
リングクエスト……900円
⊙**ルナシティ殺人事件**…700円
ロリータシンドローム(88のみ)…700円
ロリータ2……700円
⊙**ロリータ姫の絵日記**…700円
⊙**ロリータ姫の伝説**……700円
(ワ)惑星メフィウス……700円

⊙印は新発売です。このほかにもまだまだあるけど詳しくは資料をゲーム・エイドまで請求してね。
ゲーム・エイドはアドベンチャーは何でも出すからお楽しみに。上記以外のスタークラフトアドベンチャーシリーズ全て700円です。

ロール・プレイング・ゲーム ヒントお答え地図集

おまたせしました// 人気ロールプレイングゲームのヒント集の新発売。マップを中心にしたお答え集。

(ア)AXIOM……700円
アークスロード……700円
アリババ……700円
ウルティマ2……800円
⊙**ウィザードリィー**……800円
⊙**ウィザードリーシナリオ2**…800円
Epsilon3……1,000円
オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか……700円
(カ)⊙**カリオストロの城**…800円
⊙**カーマイン**……800円
カレイジアスペルセウス…700円
コズミックソルジャー…700円
(サ)サイキックシティ……700円
ザ・スクリーマー……900円
⊙**ザナドゥ**……1,000円
⊙**ザナドゥ シナリオ2**…1,000円
⊙**三国志**……800円
⊙**ジェネシス**……700円
上海……700円
(タ)トリトーン(ディスク版のみ)700円
⊙**ティーバ(必勝法、88のみ)**…800円
(ナ)⊙**信長の野望全国版**…800円
(ハ)ハイドライドI……1,000円
⊙**ハイドライドII**……1,000円
⊙**覇邪の封印**……800円
ファイヤークリスタル(FM、X1、SRはダメ)…1,000円
ファンタジアン……1,000円
⊙**ファンタジー**……1,000円
⊙**ブラスティ**……1,000円
ブラックオニキス(MSXも可)……1,000円
(マ)夢幻の心臓……1,000円
⊙**夢幻の心臓2**……800円
(ラ)ライーザ……700円
リザード……800円
⊙**レリクス**……800円
⊙**ロストパワー**……800円
⊙**ロマンシア**……1,000円

助(たす)け人(びと)あらわる!!

ロールプレイングが解けなくて悩んでいるあなた、ほらっそこのあなた、あなたですよ。もうすっかりゲームをやるきを無くしてディスケットがゴミと化していませんか？そこで、あのゲーム・エイドはやりました。あなたがやられてもやられても気合いで生き残る。最強のキャラクター軍団。

その名も

キャラクターエイド

ディスク版でこの値段。安い!!

●ウィザードリー……1,500円
●ウィバーン……1,500円
●うっでいぽこ……1,500円
●エプシロン3……1,500円
●サナドウ……1,500円
●サナトウシナリオ2……1,500円
●スターシンフォニー……1,500円
●タイムエンパイア……1,500円
●ウルティマIII……1,500円
●ハイドライド2……1,500円
●覇邪の封印……1,500円
●バビロン……1,500円
●ファンタジー……1,500円
●ブラスティ……1,500円
●ブラック・オキニス＆ファイヤー・クリスタル…1,500円
●夢幻の心臓2……1,500円
●メイドウム……1,500円
●マカカーラ……1,500円
●ラミア(新発売)……1,500円
●アルゴー(新発売)……1,500円

※キャラクターエイドは全て88シリーズ専用で、送料は何枚でも170円です。口座名、送り先はゲーム・エイドでお申し込み下さい。

お申込み方法

1.現金書留か定額小為替でお申込みの場合
お名前、住所、TEL、年令、お持ちのパソコン機種、ほしいヒント集の名前をしっかり書いて、料金と送料60円(3冊まで60円、3冊毎に60円増)をあわせて送って下さい。

2.郵便振替(安く申込める)の場合
口座名 ゲームエイド 口座番号 東京8-162846
住所 〒160 新宿区高田馬場1-24-4 ヴェルデスワ104号
※振替用紙の裏の通信欄にお名前、住所、TEL、年令、お持ちのパソコン機種、ほしいヒント集の名前をはっきりと書いて送料60円(3冊まで60円、3冊毎に60円増)をたして送って下さい。
用紙は郵便局にあります。

3.資料請求はかならず、お名前、住所、年令、お持ちのパソコン名を書いて切手120円分同封してゲームエイドまで。

ゲーム・エイド

☎03・205・4862

〒160 東京都新宿区高田馬場1-24-4
ヴェルデ・スワ104号 ゲーム・エイド

送料 ヒント集は切手60円
3冊まで60円、3冊毎に60円増し
安く申込める、郵便振替
郵便振替口座 東京8-162846

POPCOM
POWERFUL COMPUTER MAGAZINE

9月号予告

◎9月号は8月8日ごろ発売。
◎定価は480円

『おもしろいのはおもしろいのだ』特集

RPGパワー大爆発

今月号では、いつまで待たせるんだ！などという読者の声に思わずこたえてしまう大特集を組んでしまったが、来月号では、やっぱりゲームはRPGなのさっ！という読者の声にまたもやこたえて、RPGの大特集を予定している。RPGは過去にも何度かカラーページをにぎわしたが、何度やってもRPGはやっぱり楽しい。楽しいものは何度でも楽しみたい。題して『RPGパワー大爆発』パワフルな特集です。

『メッセージ・フロム・ソフトハウス』
ソフトハウスより愛をこめて！

情報

マルヒ

しばらく、ソフトハウスからのメッセージをお休みしていたが、今年の後半から年末にかけての新作ソフトの情報がボチボチとびかいだした。そんなわけで例によって、ソフトハウス取材班が、情報の最前線をてってい取材。ビシバシ最新ソフト情報を聞き出してしまう読者必読の㊙ページ。

※タイトル内容は変更することがあります。

パソコンばかりがゲームじゃない！

ザ・ゲームミュージアム2

さがし歩いて西東。世の中、おもしろい遊びってのは、意外とあるもんです。で、来月もおもしろゲームをよりすぐって大紹介します。

その他、9月号には、C.G.まんが、ゲームレポートなど新鮮な強力企画がラインナップ。よろしくね。

THANK YOU!

6月号　ソフトレーダーにて、ご紹介しました、「ガリウスの迷宮・魔城伝説II」（コナミ）の価格が、4,800円とありましたが、正しくは、4,980円です。
7月号のソフトレーダーにて、ご紹介しました、「ボルフェスと5人の悪魔」（クリスタルソフト）の価格が、5,300円とありましたが、正しくは、5,800円です。
ここにお詫びとともに訂正いたします。

POPCOM バックナンバーのご案内

ポプコムのバックナンバーをご希望の方は代金と送料をそえて郵便で下記あて先までお申しこみください。送料は1冊85円です。現在1987年の3月号以降のみ在庫があります。なお到着までに約3週間かかります。切手不可。

あて先

〒101 東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館販売㈱ポプコム係 ☎03-230-5747

お 知 ら せ

本誌昭和61年3月号および5月号に掲載した〝永久保存版 RPGモンスター大辞典〟、〝永久保存版 RPGモンスター大辞典2〟および、昭和61年発行の〝別冊ポプコム RPGモンスター大辞典〟に掲載した、モンスターの図柄およびその解説物のほとんどの著作権は、アメリカ合衆国ウイスコンシン州のTSRインコーポレーテッドが保有しているものです。なお、掲載した解説文は、TSR社のゲームとは関係ありません。

MESSAGE FROM EDITORS

▶今のところカラ梅雨である。首都圏の水ガメも、かなり危うい状態らしい。近所の農家のオヤジさんが、私にこういった。「百姓に米を作らせないような政府だからね。天が、水はもういらないなってんで、雨を降らせないんだよ」。減反だ、青刈りだ、米の自由化だというのをよく耳にするが、この意見けっこう説得力あると思う。(明)

▶7月号の編集後記で登山の募集をしましたが6月19日現在で1人の応募もありませんでした。どうやら身近の仲間をムリヤリ引っ張りこんで山に行くことになりそうです。おじさんは悲しからずや……。めげずに待ってますので山に行ってみたい人、手紙ください。8月23日(日)に科学技術館で全国草の根BBS大会を開くので、その手伝いもいそがしくなるなあ。受験生もパソコン族も夏の2~3日を思いっきり海か山に出かけて汗流す余裕がほしいですね。汗を流したあとはすばやく気持ちを切りかえて本業に打ちこみましょう。(謙)

▶原稿を書き終えた夜、ホッとしてテレビの前にすわったら、おそろしい映像が目に飛びこんできた。各種のウイルスに汚染された血液や注射器などが、病院からの産業廃棄物として、一般のゴミ処理場に捨てられているというものだ。そこにはゴキブリやハエ、ネズミなどがいるので、各種ウイルスの感染源になる危険度は、きわめて高いだろう。おかげで、ホロ酔い気分も青ザメたが、じつはあのエイズだって、最大の感染源は病院と輸血なんだよね。安易に病院へ行くのはよそう。(信)

▶阪神が絶不調である。掛布がどうの、吉田がどうのと、いろいろあるようだが、なんとかならないものだろうか。んとに、テレビや新聞見るのがいやになってくる。今月の収穫としては、杉浦日向子さんの世界に接したこと。実際に出会わなくても、書いたものだけで、なんとなく深い知り合いになれたような気がしてくる。百閒やなんかを読んでいても、そういった感じをもつことはあるが、こっちは現に生きている女の人だからね、臨場感がちがう。来月もドンドンッ!なのだ。(J.D.)

▶日本のスポーツでは、「教科書どおり」とか「お手本のような」というのがホメことばになってしまう。ワールドカップラグビーで、外国チームの信じられないようなプレイが胸をときめかしてくれたのに、日本人の解説者はまだ「ボールは両手で持たなくては」と十年一日のありさまだ。プロ野球の解説でもそんなことばっかりいうシラケた人がいるが、日本人の発想はつくづく不自由だ。(義)

▶締め切り間際。パニック状態で入稿作業をしているさなか、中学時代からの友人Kから電話が来た。いつもならいきなり用件を話しだすヤツが、ノリの悪い世間話。なーんか変だなと思っていたら、脈絡もなく「そーだ、来年の○月○日あけといてくれよな。おれの結婚式だから」。イスから落ちそうになりながらひと言。「よかったんじゃん」。今月の締め切りも、またきつかった。(K)

▶日本版「エスカイヤ」の記事によれば、アメリカには子ども向けの雑誌というのは、ほとんど存在しないんだそうだ。この事実、ちょっと意外な感じがするんだが、いわれてみると、むこうの雑誌にはいかにも子どもが手にとりそうな体裁のものというのは目につかないような気もする。ひるがえって日本では子ども雑誌は全盛の感。やはり文化というもののちがいだろうか。(F)

▶金曜日、新幹線で名古屋へ行き、その夜すぐさま寝台で福岡へ。飛行機で帰ってきて、翌日また飛行機で札幌へ往復。日本列島、北から南までというところだけど、さすがに3日続きで飛行機に乗ると、「またのご利用をお待ちしてます」というアナウンスが、シャレにならない。それでも、それが日本のサラリーマンのあるべき姿、と思う私は、元セールスマン……。(寿)

スタッフ
編集長／安藤明義
技術課長／大藤謙二
編集／吉屋健司、小林直樹、佐々木寿彦、馬上恵子、山川勇次
編集協力／池田信一、加藤久人、林義人、桜井哲、島田倫人、南誠、高橋秀樹、堀真由美、大杉コミカ、相羽勝、吉田洋治、大藤貴志
レイアウト／DOMDOM（前嶋昭人、坂本高志、伊丹洋一）、生田泰男、篠原忠彦、素月道生
写真／佐々塚啓介
持田和夫

■POPCOM 8月号／第5巻第8号／昭和62年8月1日発行／毎月1回発行
■編集人 岩渕庄一郎
■編集／㈱新企画社・POPCOM編集部
〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル
■☎03(263)6940
■発行人 相賀昌宏 ■発行／小学館 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
■印刷／凸版印刷株式会社 ■定価480円

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

口座番号	東京	8	━	十	万	千	百	十	番	金額	億	千	百	十	万	千	百	十	円
							2	0	0										

加入者名	株式会社　小学館	料金	払込み	特殊 円
払込人住所氏名	※　（郵便番号　　　）	備考		
		受付局日附印		

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京	8	━	十	万	千	百	十	番
							2	0	0

加入者名	株式会社　小学館

金額	億	千	百	十	万	千	百	十	円

払込人住所氏名	※	
備考	受付局日附印	

この用紙で安全確実にお申込みになれます。

▶ご注文、定期予約購読はなるべくお近くの書店をご利用ください。

▶書店へのご注文がご不便の方はこの振替用紙をお使いください。

▶この注文票の指定欄に必要事項をご記入の上お申込み相当分の代金を添えて、お近くの郵便局の窓口へ提出してください。

▶郵便局より発行の「受領証」をもって領収書に代えさせていただきます。領収書必要な方は通信欄にその旨ご記入ください。

▶**この払込通知は小社へ届くまで7～10日かかりますのであらかじめご了解ください。**

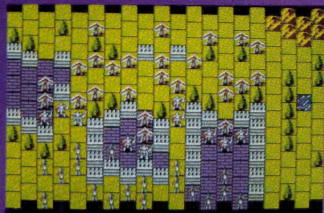
POPCOM(ポプコム)定期購読申込書

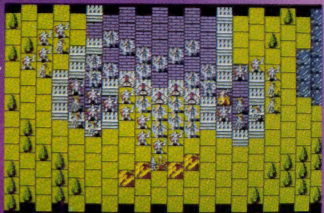
□月号より1か年(12冊 5,760円)申し込みます。(送料・荷造当社負担)

お届け先	フリガナ		年齢	1.学生(　　年生)
	お名前		歳	2.社会人 3.その他(　　)
	〒□□□-□□	☎	性別	男・女
	フリガナ			
	ご住所			
通信欄				

この欄は小学館あての通信にお使いください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。(郵政省)

There was the grand military legend of Elthlead once.

●シナリオ1「死霊の呼び声」

●シナリオ21「ローレック」

●シナリオ24「最後の砦」

いま、エルスリードの壮大な戦史が解き放たれる。

ガイアの紋章

成長する軍団が進む25の用意されたキャンペーンシナリオ、
そして戦闘体系別に自由に選択できる
シナリオコンストラクション!!

特 徴

- FM音源対応
- 強力な魔法の数々!(総数15種類)
- 新登場ユニット!(総数46種類)
- 美しい戦術マップ!(総数30種類)

PC-8801mkII SR/TR/FR/MR/FH/MH
PC-88VA
FM音源対応
5インチ2D版・2枚組
¥7,800

X1シリーズ
FM音源対応
(X1ターボ以外は、FM音源ボード装着の場合のみBGM可)
5インチ2D版・2枚組
¥7,800

NCS 日本コンピューターシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル
TEL03-486-6588
(お問い合わせはゲームプロダクトグループまで)

●通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種を明記の上、現金書留でお申し込み下さい。
尚、NCS会員の方には、10%の割引特典があります。必ず会員番号を明記してください。

資料請求券
ポプコム
8月号

タクティカル・シミュレーションゲーム〈オーガ〉

OGRE

OGRE is a registered trademark of Steve Jackson Games, Inc.
Original version copyright Origin Systems, Inc. 1986.
This conversion copyright Systemsoft Corp. 1986.
and distribution authorized by Origin Systems, Inc.

ORIGIN SYSTEMS INC.

西暦20××年。敵の巨大なサイバネティック戦闘マシンが、前線を震憾させていた。その名は"OGRE"。全長50mにおよぶボディは厚さ2mを越す倍層カーバイトで装甲され、計り知れない破壊力を秘めているという。防衛軍は、この冷酷な怪物から司令部を守りぬくことができるか——。かのスティーブ・ジャクソン原作による、SFタクティカル・シミュレーションゲーム。OGREが迫る、危機が迫る。

巨大な影、急速接近。

〈PC-9800シリーズ〉新発売
■PC-9801/E/F/M/U/VF/VM/UV/VX
PC-98XL(ノーマルモード)
■5"-2DD,5"-2HD,3.5"-2DD,3.5"-2HD
●256KB以上のRAMが必要です。
●マウス使用可
定価 6,800円

〈PC-8800シリーズ〉好評発売中
■PC-8801/mkII/SR/TR/FR/MR
PC-8801FH/MH
■5"-2D
●マウス使用可
定価 6,800円

〈X1シリーズ〉好評発売中
■X1/X1turboシリーズ
■5"-2D
●ジョイステック使用可
定価 6,800円

※OGREは、マウス(ジョイステック)を使えば操作性がアップします。

株式会社 システムソフト
営業部:〒810 福岡市中央区渡辺通2丁目4-8小学館ビル TEL092-714-6236

POPCOM 8月号
第5巻第8号 通巻第53号
昭和62年8月1日発行(毎月1回1日発行)
昭和58年10月3日第3種郵便物認可
発行所 小学館
〒101東京都千代田区一ツ橋2の3の1 振替 東京8-200番
TEL(03)263-6940(編集) (03)230-5747(販売)
定価四八〇円

凸版印刷株式会社・印刷 ©Shōgakukan 1987 Printed in Japan 雑誌 18111—8

ポプコム

POPCOM

8

1987

こいつの前に、敵はない！

列島縦断・暑さも吹っ飛ぶ最強ソフト

小学館